

Pirates of the Caribbean
At World's End
Shrek The Third
Marvel Trading Card Game
Naruto: Ninja Council 3
FF Fables: Chocobo Tales
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
The Godfather BLACKHAND EDITION
TIPS
Además:
· Consola Virtual
· ¿Qué hay dentro de...?
Harry Potter
AND THE ORDER OF THE PHOENIX
¡Haz de tu Wiimote o Stylus una varita mágica!
NINTENDO POWER
- POKÉMON DIAMOND & PEARL
- NINJA GAIDEN DS
P. RICO US. 2.00 ■ REP. DOM. Ds 65.00 ■ GUATEMALA Q 16.00 ■ EL SALVADOR US. 1.95, ¢ 17.06 ■ HONDURAS L 35.00 ■ NICARAGUA C$ 30.00 ■ COSTA R. Col 1,100.00 ■ PANAMÁ B/2.00
Año 16 No.6


CUSTOM ROBO™
ARENA
© 2007 Nintendo
CLUB
NINTENDO

SUMARIO

58

ESTE MES REVISAMOS



NINTENDO POWER

Shrek The Third 22



Tips The Godfather 74





Harry Potter and The Order of the Phoenix 38



FIFA 08 Ronaldinho

En esta edición encontrarás un previo de este título que vendrá para Wii con características muy interesantes. Además, dos entrevistas con la gente de producción del juego en EA Canadá.

28

¿Qué hay dentro de...?

En estas páginas le damos un reconocimiento a aquellos personajes que hacen nuestra vida difícil en los videojuegos. Los jefes son la sal de la aventura, y te vamos a presentar a los más memorables.

33



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 16 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2007. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO OF AMERICA, INC. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • CHILE: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • ECUADOR: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

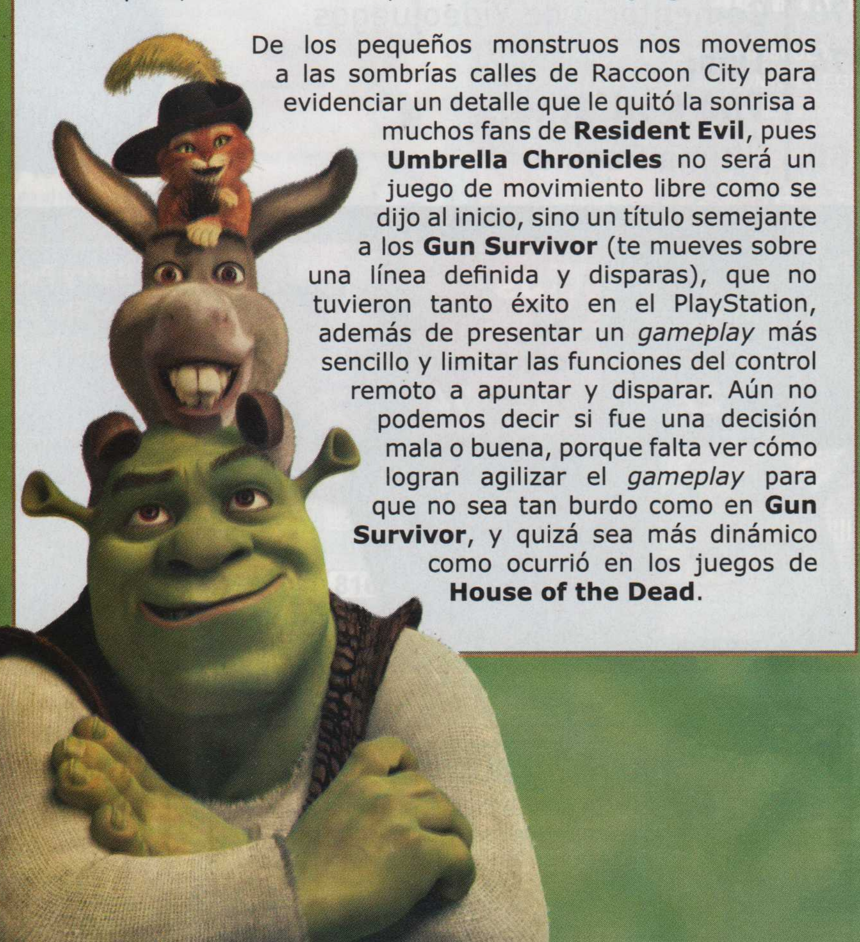
EDITORIAL

AÑO XVI No. 6 JUNIO 2007

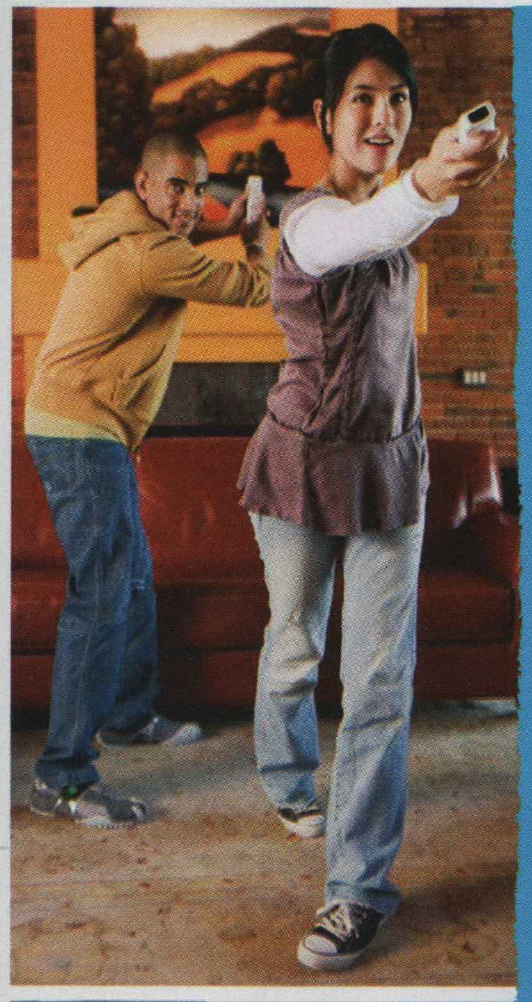
Llegamos a la mitad del año, y con ello, el surgimiento de los títulos tan esperados comienza a verse en el horizonte. En esta ocasión, nuestra portada se ve invadida por la magia y fantasía de **Harry Potter**, quien en su quinta entrega nos llevará a conocer más de los secretos que resguardan las paredes de Hogwarts. También te platicaremos sobre otros títulos basados en exitosas cintas como **Shrek the Third** y **Pirates of the Caribbean: At World's End**. Estos tres videojuegos fueron diseñados para explotar las ventajas de los controles del Wii y, como lo esperabas, del Nintendo DS.

¿Te has preguntado qué hay sobre los mitos que se dicen acerca de los videojuegos? Pues para que ya dejes de arrancarte las pestañas sobre este polémico tema, en este mismo número vas a encontrar un reportaje sobre los mitos más comunes y si están fundamentados o no, ya que muchos de éstos son leyendas urbanas que se alejan totalmente de la realidad. Es por esta razón que en esta edición profundizamos en ello. Cambiando de tema, el fenómeno de Pokémon sigue creciendo y ya está alcanzando niveles que antes no pensábamos; muchos nos han preguntado si será posible la conectividad entre la consola portátil y la casera, ya que esto no lo habíamos visto desde los tiempos de **Pokémon Stadium**, pero por fortuna este detalle volverá a resurgir para **Pokémon Battle Revolution**, que por si fuera poco, será uno de los primeros en ofrecer juego en línea.

De los pequeños monstruos nos movemos a las sombrías calles de Raccoon City para evidenciar un detalle que le quitó la sonrisa a muchos fans de **Resident Evil**, pues **Umbrella Chronicles** no será un juego de movimiento libre como se dijo al inicio, sino un título semejante a los **Gun Survivor** (te mueves sobre una línea definida y disparas), que no tuvieron tanto éxito en el PlayStation, además de presentar un *gameplay* más sencillo y limitar las funciones del control remoto a apuntar y disparar. Aún no podemos decir si fue una decisión mala o buena, porque falta ver cómo logran agilizar el *gameplay* para que no sea tan burdo como en **Gun Survivor**, y quizá sea más dinámico como ocurrió en los juegos de **House of the Dead**.



© 2007 Activision







Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

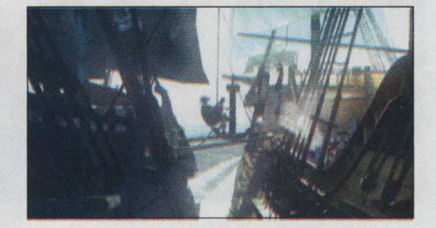
www.wii.com

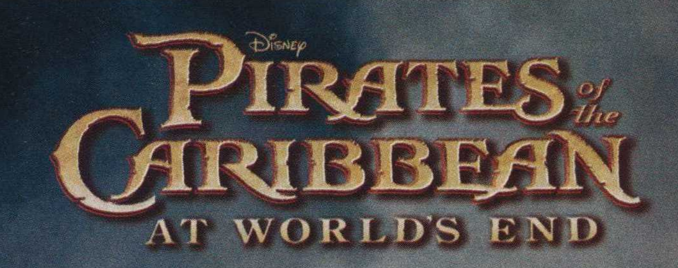


La imagen









La tercera entrega de las asombrosas aventuras de Jack Sparrow te transportará a un mundo de fantasía en donde podrás recorrer las acciones de la segunda película y adentrarte plenamente en la reciente secuela. Aquí serás capaz de controlar a los tres héroes principales con ayuda del control remoto del Wii. El entorno gráfico está diseñado de tal forma que se apega mucho a los escenarios de la cinta, por lo que podrás vivir diferentes combates en tierra o en el mar. Checa la...

...página 58





¡Hola, **Mario**! Soy uno de tus más fieles seguidores y de Nintendo. Debo decirte que es la primera vez que te escribo. Te quiero hacer una pregunta muy importante:

1.- Hasta ahora sé que van a salir tres juegos de **Naruto**, uno de Wii (estilo **Clash of Ninja**) y dos de DS (uno como **Clash of Ninja** y el otro tipo **Ninja Council**); la pregunta es: ¿cuál será la fecha de cada uno de esos juegos aquí en México?

Pavel Herrera
Vía correo electrónico

Pues tienes toda la razón, Pavel: D3 sigue cosechando éxitos y su próximo título para Wii será **Naruto: Clash of Ninja MVZ**, que volverá a ser de peleas para cuatro jugadores simultáneos. Este título se planea sacar para finales de este 2007, aunque no hay una fecha exacta de su lanzamiento en América. En cuanto al Nintendo DS, hay dos buenas opciones de esta franquicia: la primera –y de la cual ya tenemos una amplia revisión en este mismo número- es **Naruto: Ninja Council 3**, que mantiene la esencia de aventura vista en las dos pasadas entregas; su fecha de lanzamiento fue el pasado abril, así que ya lo puedes encontrar en todos lados. Por último, e igual para DS, estará **Naruto Shinobi Retsuden** (de peleas en tercera dimensión), título que ya salió en Japón en diciembre pasado, pero para América no hay fecha definitiva; pero nosotros esperaremos y en cuanto tengamos un dato confirmado se los diremos de inmediato.



Sería muy interesante que Shinobi Retsuden llegase a América, aunque estoy seguro de que así será dentro de unos meses. Este título sería el primero de peleas para el NDS.

¡Hola, **Doctor Mario**! Te felicito y agradezco por resolver todas nuestras dudas. Es la primera vez que te escribo y espero que contestes aunque sea en mi correo. Estas son las preguntas que no me dejan en paz:

1.- ¿Habría posibilidad de un **Killer Instinct** para el amado Wii? Sé que a muchos les encantaría volver a jugar este maravilloso título con una nueva historia y el nuevo modo de juego del control interactivo; y si no hay planes, debería hacerse algo.

2.- ¿El sistema Wi-Fi se puede conectar a una Laptop? ¿Y se podrían bajar los juegos de la Consola Virtual con una conexión de Internet telefónica?

3.- ¿Habrá la posibilidad de que el evento Wii on Wheels Tour venga para Guanajuato? Si fuera posible, que no nada más vaya a León, sino también a Irapuato. Ojala sea posible.

Enrique Cruz Soto
Guadalajara, México

¡Hola, Enrique! La franquicia de **Killer Instinct** es propiedad de Rare, compañía que hasta hace unos años estuvo con Nintendo y que ahora pertenece a Microsoft. Si bien ellos han trabajado algunos títulos para las consolas portátiles, no han hecho nada para las caseras, quizá porque en portátiles no compiten ambas compañías, así que es poco probable que veamos algo de **KI** en Wii.

La conexión Wi-Fi es compatible con todo dispositivo capaz de recibir la señal, Laptops, PDA, teléfonos y videojuegos, entre otros. Supongo que a lo que te refieres es que si con una Laptop puedes conectarte a la Consola Virtual y descargar los juegos, pues déjame decirte que no es posible: sólo puedes acceder a través del Wii en dicha consola; necesitas una conexión inalámbrica de banda ancha, por lo que un MODEM de 56 kbps no te funcionará.

Las rutas de Wii on Wheels ya están definidas y por desgracia no abarcan tantas ciudades como nos gustaría: sólo Vallarta, Puebla, Guadalajara, Querétaro, Edo. de Méx. y DF. Pero quizá en nuevas promociones y eventos sí se puedan incluir más lugares de la república. Mantente pendiente de nuevos avisos.

¡Hola, **Dr. Mario**! Esto del avance tecnológico va cada vez más rápido y recientemente he leído sobre un nuevo tipo de conexión inalámbrica denominada como WI-MAX, que supuestamente es mucho mejor que la conocida Wi-Fi. ¿Es cierto esto? Y de ser así, ¿qué pasaría con nuestras consolas que usan Wi-Fi?; ¿ya no funcionarán o serán compatibles?

Antonio Franco
México, DF

Es un hecho que WiMAX (*Worldwide Interoperability for Microwave Access*) vendrá a revolucionar la forma en que vivimos la conexión inalámbrica, o *wireless*, si bien ahora Wi-Fi nos permite un enlace interesante y con una tasa de transferencia de datos decente WiMAX nos dará más ancho de banda y mayor alcance; su estándar es 802.16 MAN, mientras que en Wi-Fi es 802.11 a/b/g. En muchos países ya se ha implementado este servicio y seguro será más común en años venideros. Ahora bien, ¿funcionarán los dispositivos actuales? Ambas redes pueden ser compatibles, pero depende mucho del dispositivo que quieras conectar, ya que el estándar es diferente y por ahora no se ha mencionado una retrocompatibilidad plena; no obstante, los de WiMAX sí pueden conectarse a una red Wi-F.

Saludos, **Mario**. ¿Cómo va todo en el Mushroom Kingdom? Fíjate que necesito que me contestes algunas dudas:

1.- En uno de sus números anteriores publicaron que saldría el juego **Gosth Recon 3: Advance Warfighters**, el cual se llevaba a cabo en la cuidad de México, pero por más que lo busco no lo encuentro y me dicen que no salió para el GameCube. ¿Acaso lo cancelaron?

2.- Un día vi a un chavo que en su teléfono celular tenía el juego de Splinter Cell; ¿podrías decirme dónde puedo conseguirlo yo también?

3.- Como muchos otros *gamers*, soy un fanático de **The Legend of Zelda** y en **Twilight Princess** hay propaganda que dice que si me suscribo a la revista Nintendo Power me dan el *soundtrack* oficial del juego. ¿Hay alguna otra manera de conseguir este disco?

4.- ¿Para cuándo saldrá Spider-Man 3 también para Cubo?

5.- Finalmente, en el juego de **Splinter Cell: Chaos Theory** se anuncia la película del mismo; ¿para cuándo saldrá?





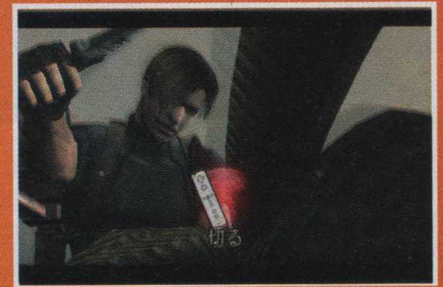

PREGUNTA DEL MES

RE: Vuelve a la vida

Mario, es cierto que Capcom va a relanzar el título **Resident Evil 4**, ¿pero para Wii? Lo leí en una página de Internet; la fuente es segura y quisiera saber qué cambios tendrá esta adaptación, ya que el juego de GameCube me encantó y me emociona saber que también lo reestrenarán en Wii.

Alberto López
Vía correo electrónico

Así es, Beto. La más reciente aventura de **Leon S. Kennedy** será transportada al Wii en los próximos meses; básicamente se trata de la esencia del GameCube con los extras que aparecieron en el PlayStation 2, así como un control mejorado y dedicado al Wiimote con el que tendrás una mejor oportunidad de controlar las armas gracias al apuntador, mientras controlas a **Leon** con el Nunchuk. Asimismo, se agregó la opción de pantalla 16:9 *Widescreen*. Es importante decir que gráficamente se ve mejor que en el Nintendo GameCube y por obvias razones se juega increíblemente. Si nunca jugaste **Resident Evil 4**, esta es una oportunidad que no debes dejar pasar.



Quizá no es la versión que todos esperábamos; sin embargo, se trata de una buena actualización de lo visto en el Nintendo GameCube.

Eso es todo por ahora. Espero que me contesten. Sigan así; su revista es la mejor que he visto y leído.

Luis Daniel Cruz Durán
Vía correo electrónico

Pues por estos paradisíacos terrenos todo va muy bien, aunque tuve que llevar mi *Go Kart* al taller porque una inoportuna banana que lanzó **Bowser** me hizo chocar contra un muro de contención. Pero bueno, pasemos a lo que en verdad urge, las respuestas. Efectivamente, llegamos a publicar que **Ghost Recon 3: Advance Warfighters** ya estaba listo para el GameCube y de hecho hasta los anuncios de Ubisoft venían con el logo de dicha plataforma, pero a la mera hora se canceló y los seguidores de Nintendo nos quedamos sin ese excelente título; ¡qué lástima! Esperemos que algún día salga una secuela para Wii, eso sí que sería una buena compensación.

El juego de **Splinter Cell** para teléfono celular sí está disponible en muchos países, México, por ejemplo, así que checa la lista de juegos con tu proveedor de servicios o con alguna otra página que venda contenidos de ese tipo. Yo jugué la versión de **Chaos Theory** y está muy bien.

Muchos ya estábamos emocionados con **Ghost Recon 3** de Ubisoft, más cuando la polémica se puso buena al ser en la ciudad de México; pero por desgracia el juego se canceló y no ha habido noticias sobre algo quizá para Wii.

Los discos de Wii, al igual que el resto de los videojuegos existentes, generalmente vienen de EU, y por tal motivo las promociones que vienen en los manuales o en folletería adicional sólo aplican para los consumidores de Estados Unidos y Canadá. En este caso, la promoción que Nintendo Power realice de suscripción o regalos adicionales, se limitan a esos dos países y por desgracia no llegan a Latinoamérica. Por el momento no tenemos el dato de dónde puedas encontrar el *soundtrack* de **Twilight Princess**, aunque una buena opción es www.ebay.com donde hay unos muy buenos y no tan caros. Otro lugar es el siempre confiable sitio www.amazon.com Tal vez no encuentres el de **Twilight**, pero hay otros muy interesantes.

El juego de **Spider-Man 3** ya salió el mes pasado y está muy bueno, pero desgraciadamente no está para Nintendo GameCube, sino sólo para GBA, NDS y Wii. Te recomiendo el de Wii, del cual seguramente ya leíste algo en nuestro número anterior. En cuanto a la película de **Splinter Cell**, se dijo que estará lista para este 2007, pero ahora se maneja la fecha de 2010, así que falta mucho por esperar. El guión corre por cuenta de Tom Clancy, John J. McLaughlin, J.T. Petty y Daniel Pyne, pero aún no hay director. Ya luego les hablaremos de este proyecto cuando esté más avanzado.

¡Hola, **Doctor Mario**! Los felicito a todos por su revista. Yendo al grano: vi que en una página web del Wii (http://wii-wii.us/) aparece una imagen donde salen 5 Wii: uno verde manzana, otro plateado, el original en blanco, uno negro y otro más rojo. ¿Realmente tiene estos colores o es otra imagen modificada? Si es verdad, ¿cuándo llegan los otros colores -de consola- a Venezuela?

Oriana Esparragoza
Caracas, Venezuela

Al principio, Nintendo presentó varios colores de su entonces siguiente plataforma de videojuegos, pero en la versión final sólo apareció la blanca que tenemos todos. Se ha comentado que próximamente saldrán los colores que mencionas, pero no hay nada en concreto; no obstante, sí es altamente probable que tengamos algún día estas variaciones de color, ya que Nintendo –desde el Game Boy y Nintendo 64- nos ha ofrecido distintas tonalidades, así que esperemos un poco más y seguramente se hará el anuncio de forma oficial.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Camilo Monsalve; Antioquia, Colombia.
Ernesto Alonso Segura; Culiacán, Sinaloa.
Daniel Naal Caballero; Mérida, Yucatán.
Steven Torres Torreblanca; Lima, Perú.


El rombo de la portada
Difícil de encontrar hasta para "el trepador".

CN profile Pac-Man

Nace una estrella...

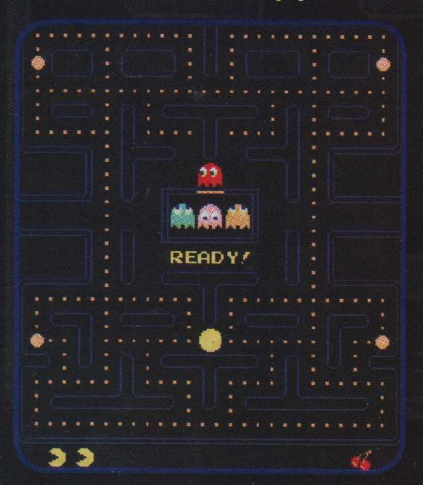
Existen muchos héroes y villanos, secuaces y ayudantes; pero alguien sobresale de entre sus filas como uno de los personajes más populares del mundo de los videojuegos. A finales de la década de los años 70, la mayoría de los juegos estaba orientada a los combates espaciales, siendo los shooters de naves los más populares, como **Space Invaders** o **Asteroids**. Fue entonces cuando Toru Iwatani decidió crear un juego que fuera atractivo para hombres y mujeres de todas las edades. Después de año y medio de desarrollo, **Puck-Man** vio la luz y fue lanzado en Japón en 1979, en donde tuvo un éxito aceptable por su sencillo y original *gameplay*. Cuando fue trasladado al mercado americano, su nombre cambió a **Pac-Man** -para evitar problemas con la gramática de la primera palabra-, y a partir de ahí se convirtió en todo un fenómeno alrededor del planeta, siendo reconocido como uno de los íconos más representativos de la industria y de la década en general.

EL personaje

Pac-Man es considerado como el primer personaje creado para un videojuego, con personalidad y características específicas más allá de ser sólo una nave derriba-aliens o un deportista simulado. Su carismática forma de ser, alegre semblante, y su constante situación al borde del peligro hace que te identifiques con él y le tomes afecto rápidamente. **Pac-Man** ha tenido pocos cambios en su aspecto, aunque normalmente lo vemos en pantalla como un círculo amarillo con una ranura por boca. Según Iwatani, la idea popular de que fue inspirado por una pizza a la cual le faltaba una rebanada es la mitad de la verdad, pues la apariencia del personaje fue moldeada con base en el kanji usado para "boca": *kuchi*, siguiendo el concepto básico de comer. Tanto la pizza como *kuchi* son inspiraciones para el personaje, el cual sigue vigente hasta nuestros dias. Para hacerlo más "humano" todavía, **Pac-Man** ha tenido esposa e hijo (**Ms. Pac-Man** y **Pac-Man Jr.**), quienes a su vez son las figuras estelares de sus propios juegos.

Más allá de los videojuegos

A lo largo de su existencia, su popularidad se ha extendido a otros medios como la televisión, en su caricatura producida por Hanna-Barbera; juguetes, ropa, diversos artículos de colección, y ha sido mencionado o tenido apariciones cameo en muchas películas como Man on the Moon (1999) o Tron (1982), en series de televisión como Friends y The Simpsons (**Burns** juega una versión "cuadrada" de **Ms. Pac-Man**). Claro está que **Pac-Man** también ha tenido cameos en múltiples juegos como en **Mortal Kombat** y **Mario Kart Arcade GP**, entre otros. Curiosamente, en la cinta Ni de aquí, ni de allá (1988), de la India María, aparece un cameo de **Pac-Man/Ms. Pac-Man**, en donde el personaje se come el corazón de un enfermo en la pantalla del electrocardiograma, con todo y la musiquita de **Ms. Pac-Man** (a que esa no te la sabías, ¿verdad?).



Gameplay

El modo de juego de **Pac-Man** es tan sencillo, que resulta sumamente atrayente para todo tipo de personas. Básicamente, el objetivo es comerse todas las píldoras (Pac-dots) sin ser alcanzado por los fantasmas, los cuales, a su vez, pueden ser devorados al tomar una de las cuatro Power Pellets que se encuentran dentro del laberinto. El recorrer éste comiendo y escapando de los fantasmas deriva en uno de los más divertidos y longevos modos de juego de la historia. Actualmente, **Pac-Man** ha estelarizado más de 30 juegos oficiales distintos -incluyendo algunos con *gameplay* y género diferentes-, y ha tenido apariciones cameo en muchos más. Por si no fuera suficiente, **Pac-Man** ha inspirado innumerables clones y juegos similares desde su inicio hasta el día de hoy.



¡Waka waka!

Este legendario personaje cuenta con una fama impresionante; es tanta, que inclusive personas que no han jugado alguna de sus versiones, lo conocen. **Pac-Man** es uno de los personajes más icónicos de los videojuegos, y su primera versión sigue siendo tan divertida como lo fue hace tantos años. No dudamos en que seguiremos viéndolo en nuevos juegos o apareciendo en más cameos. Una cosa es segura: siempre es un buen momento de revivir la nostalgia y jugar **Pac-Man**.

La inteligencia es tu principal arma



Con tan sólo mencionar el nombre de **Final Fantasy**, cualquier aficionado a los videojuegos sabe que estamos hablando de una de las sagas con mayor prestigio dentro de la industria, por lo que estamos seguros que la siguiente noticia te va a encantar. Square Enix tiene previsto lanzar al mercado este año **Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire**, que es una especie de segunda parte de **Final Fantasy Tactics Advance**, que lanzaran hace ya casi cuatro años para el GBA. Como muchos deben saber, el *gameplay* de la serie **Tactics** es muy distinto al de la línea normal de **Final Fantasy**: aquí el área de las batallas se divide por cuadritos, algo así como un tablero de ajedrez, y en cada uno de tus turnos debes mover a tus compañeros de manera que puedan rodear a sus enemigos y causarles un daño mayor que si lo hicieran de lejos. La mayor ventaja que tendrá este título en relación con los otros **Tactics**, es que gracias al uso del *Stylus* en la pantalla inferior, desplazarte por los stages o acomodar tu inventario será de lo más sencillo. Lo único malo es que no tiene una fecha segura de lanzamiento, pero no creemos que pase de la época navideña.







La cacería a punto de comenzar



Estamos seguros de que hace un par de meses, cuando les comentamos de la adaptación de la segunda parte de **Manhunt** a Wii, se quedaron con las ganas de ver por lo menos una imagen, pero no se preocupen, ahora ya estamos en posibilidad de mostrarles algunas, para que así puedan apreciar cómo va el desarrollo de este título. La verdad es que gráficamente luce excelente, se nota un buen trabajo en las fuentes de luz, dando un aspecto lúgubre, ideal para la temática del juego, que como ya te comentamos antes, es una especie de programa de televisión donde el primer premio no es algo material, sino más bien es conservar tu vida. A pesar de que la versión de Wii no es la única que se está preparando, sí es la más esperada; esto debido principalmente al control del sistema que permitirá realmente que te adentres en la aventura.





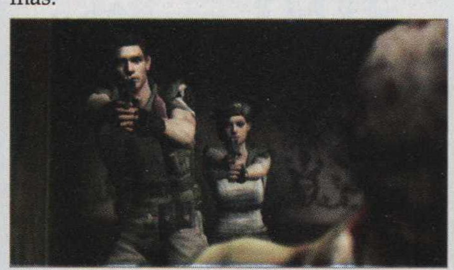
Si todo sale conforme a lo planeado, lo tendremos en un lapso no mayor a tres meses, pero como bien sabes, en esta industria todo puede pasar; de todos modos, cualquier detalle te lo haremos saber, como siempre, de manera oportuna, ya que sabemos perfectamente el revuelo que ha casusado gracias a su clasificación; pero esperemos que el *gameplay* sea lo mejor.

Nueva cara para el terror





De todos los juegos esperados para este año, uno de los que más expectativas ha generado es **Resident Evil: Umbrella Chronicles** para Wii; y es que como todos sabemos, será un capítulo exclusivo para la consola de Nintendo. En un comienzo todo mundo creía que el *gameplay* sería parecido a lo visto en su última entrega para Cubo, es decir, con una perspectiva de tercera persona, pero tiempo después múltiples rumores basados en *escanes* de una revista japonesa lo colocaban dentro del género de primera persona, lo que sinceramente causó temor entre los fans debido al triste recuerdo de los **Gun Survivor**. Como sea, los rumores seguían pero nada oficial hasta ahora, cuando podemos confirmar al cien por ciento que la perspectiva será en primera persona, pero no como te lo estás imaginando... mejor sigue leyendo. Resulta que lo único que podremos controlar en este juego será la dirección hacia donde vamos a apuntar, lo que por cierto se hace con el Wiimote; ¿por qué decimos esto?, pues porque al comenzar cada escena, nuestro personaje avanzará de manera automática por todo el stage, deteniéndose sólo en momentos clave, como el enfrentamiento con algún jefe, por ejemplo, pero nada más.







Para que te quede más claro cómo se jugará, podemos decirte que es muy parecido a **House of the Dead** para Arcadias de Sega; la verdad tenemos sentimientos encontrados, ya que a pesar de que sabemos que el juego será bueno, esperábamos algo más apegado a su estilo, y no una adaptación como ésta, que si bien nos permitirá conocer detalles ocultos en la serie, hubiéramos preferido que mantuviera su esencia. Su salida está programada para la segunda mitad del año, pero aún sin fecha exacta; ojalá que en un futuro podamos contar con un **Resident Evil** como nos gusta a los seguidores de la saga.







De vuelta al sueño

Hace muchos años, once para ser exactos, Sega lanzaba un juego para su consola Saturn, que se convertiría de inmediato en un clásico; su nombre era **Nights**, un título donde entrábamos al mundo de los sueños gracias a un personaje mágico, que junto con dos niños, **Claris** y **Elliot**, deben impedir que un malvado mago de nombre **Wizeman** tome control del mundo. La historia es buena, pero no el punto clave de su éxito, el cual radicaba totalmente en su *gameplay*, que nos permitía realizar movimientos sumamente precisos, mientras **Nights** volaba por los escenarios. Pero bueno, seguramente se estarán preguntando por qué les contamos lo anterior, ¿verdad?; bueno, sencillamente porque nos pusimos nostálgicos y teníamos que buscar la manera de desahogarnos... ¡ja, ja!... no, no es cierto; lo que ocurre es que Sega ha hecho oficial que una secuela de este título está en camino para Wii. El nombre del juego será **Nights: Journey of Dreams**, y según se ha comentado, usará al máximo el Wiimote para lograr un *gameplay* único; y es que en palabras de Takashi Iisuka, uno de los responsables de este proyecto, el Wii permite crear juegos con los que antes sólo se podía soñar. Otros datos que se manejan, pero que aún no están confirmados, es que dispondrá de un modo que permitirá participar a dos personas dentro de la aventura, además de ciertas cualidades *on-line*. Desde su aparición, todo mundo deseó una secuela, pero las limitantes en cuanto a creatividad que presentaban las consolas no lo permitió, hasta ahora, con la llegada del Wii, que nos vuelve a poner a soñar... Si todo sale bien, estaremos disfrutando de este juego en el último trimestre del año.

LOS RETOS

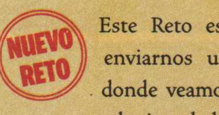
¿Qué te parecieron los Retro Retos del número anterior? ¿Sencillos? Pues aquí te tenemos varios más para que demuestres que en realidad tu habilidad va más allá de los juegos actuales; además nos da mucho gusto que un lector cumplió con uno de los Retos más difíciles que hemos publicado. ¿Qué esperas? Ese récord legendario no se va a lograr solo; debes practicar para ir mejorando cada vez más y conseguir que tu nombre sea publicado en la página donde sólo los verdaderos ases del control se atreven a entrar. Recuerda que si tienes una buena idea para un Reto, o quieres que alguien intente romper una marca, envíanos una foto o video a nuestras oficinas, junto con una carta explicando en qué consiste tu Reto personal.

Wii Sports

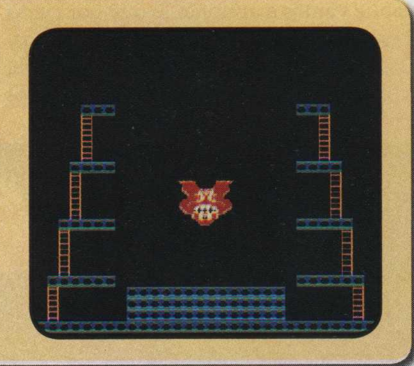
Nuestro cuate, Hapolo Gutiérrez Loera, de Aguascalientes, Ags. nos envió sus fotos en donde demuestra que cumplió con el difícil Reto de lograr el juego perfecto en el boliche de Wii Sports. Nos da mucho gusto que alguien haya conseguido los 300 puntos necesarios para ver su nombre publicado. Recuerda que si tú también logras esta puntuación, también tendrás tu reconocimiento en esta sección. ¡Enhorabuena, Hapolo!

Juego perfecto en boliche
300 puntos

Donkey Kong
Consola Virtual (NES)



Este Reto es simple; sólo debes enviarnos una foto o video en donde veamos tu mejor récord en cualquiera de los dos modos (A ó B). Recuerda que puede ser de Consola Virtual o de cartucho de NES.



Teenage Mutant Ninja Turtles
Consola Virtual (NES)

Para cumplir con este Reto debes enviarnos un video en donde se aprecie, de principio a fin, la segunda parte de la etapa 2 (la presa); el chiste es pasar toda la escena del agua con una sola tortuga en el menor tiempo posible; los tres mejores tiempos serán publicados.

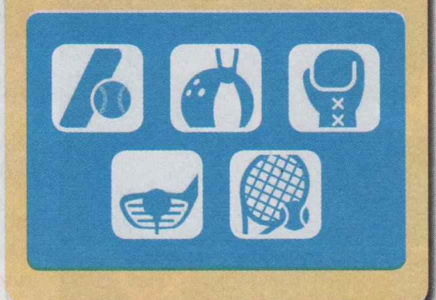
NUEVO RETO



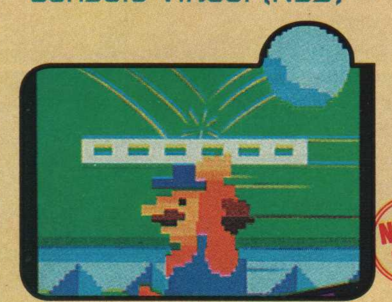
Wii Sports
Wii

NUEVO RETO

Este Reto consiste en que nos envíes tus mejores marcadores en el modo de Training de cada juego (Tennis, Baseball, Golf, Bowling y Boxing). Solamente los mejores serán publicados, ¡así que ponte a practicar!



Pinball
Consola Virtual (NES)



De igual manera, publicaremos las tres mejores puntuaciones en este clásico de NES. Ten en mente que debes enviarnos fotos o video formato VHS o de 8 mm vía correo ordinario, ya que no aceptamos nada por e-mail.

NUEVO RETO

Ya tienes varias proezas que realizar, de manera que no puedes dormirte en tus laureles; recuerda que la habilidad no es un estatus fijo, sino que debes practicar siempre para mantenerte listo para cualquier tipo de enfrentamiento. Esperamos tus Retos (propios o cumplidos) en la dirección de nuestra revista: Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. No se te olvide incluir una carta en donde expliques tu Reto, y en caso de que hayas logrado un mejor récord o cumplas con las exigencias de algo ya publicado, debes anexar en papel y de manera legible tus marcas. ¡Toma el control y sé el mejor!

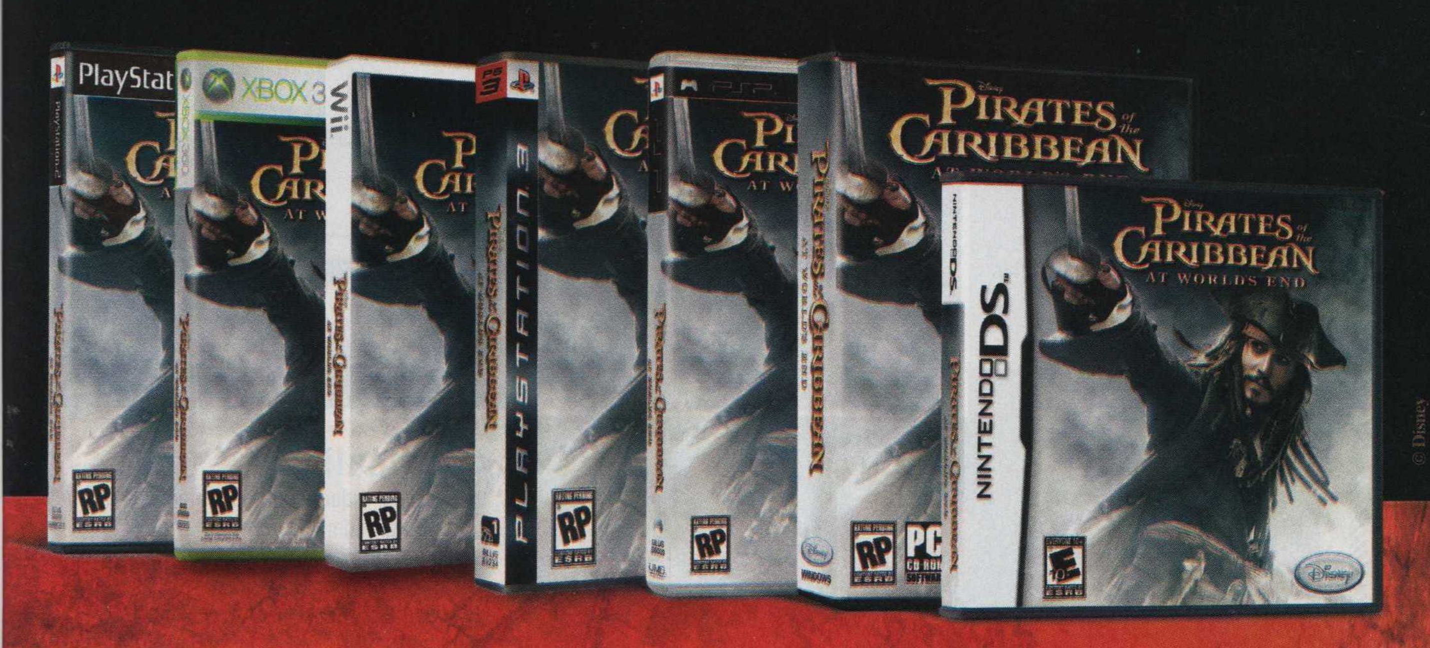
COMPRA EL VIDEOJUEGO DE

Disney PIRATAS del CARIBE

EN EL FIN DEL MUNDO

(PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END)





PlayStation.2 PLAYSTATION 3  PSP NINTENDO DS. Wii 

DE VENTA EN TU TIENDA FAVORITA.



Log@n in

Por Toño Rodríguez

Este año se está pasando bastante rápido, estamos en junio ya y vamos por el segundo semestre para finalizarlo. En esta ocasión veremos el suceso que fue el lanzamiento de las versiones Diamond y Pearl de Pokémon para NDS. También veremos el nuevo accesorio de comunicación para Nintendo DS llamado Headset, nuestra recomendación mensual y el personaje del mes, que en esta ocasión la distinción se la lleva Diddy Kong.

Pokémon en Nintendo World

El pasado 22 de abril Nintendo celebró el lanzamiento de los nuevos títulos de **Pokémon** en la ciudad de Nueva York. Ahí, en la ya famosa tienda de Nintendo, se dio cita un gran número de seguidores de la serie para obtener las dos últimas joyas.



Una buena causa

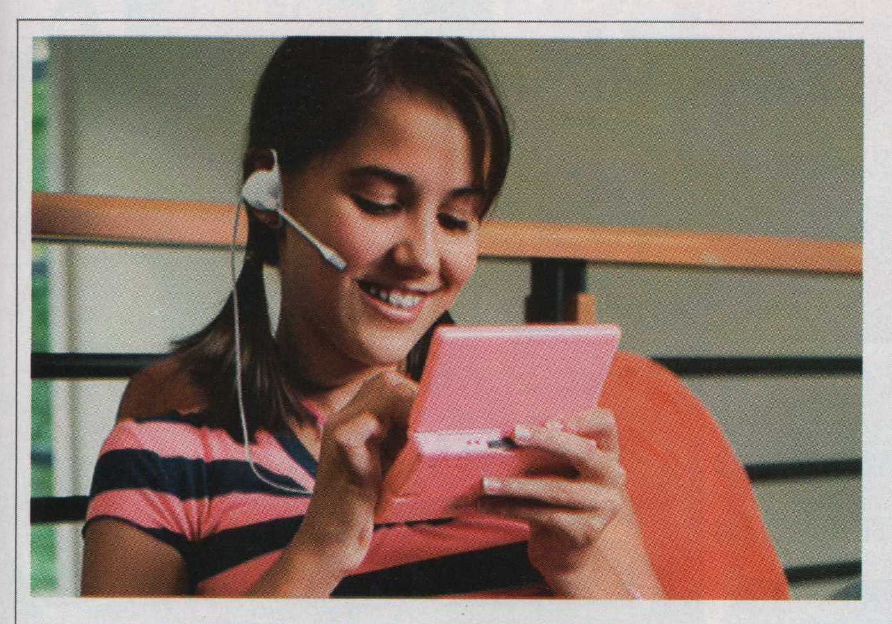
Para completar la fiesta y por medio de Gail Tilden, Nintendo hizo una donación de $10,000 dólares a **Earth Day New York**. Esto no es noticia ya que Nintendo siempre se ha preocupado por hacer estas acciones altruistas en beneficio de muchos.

Personalidades

Los desarrolladores del videojuego los señores Junichi Masuda y Shigeru Ohmori estuvieron en el evento de lanzamiento de estas versiones de **Pokémon**. Ellos contestaron a las preguntas de la audiencia en referencia a estas últimas creaciones.

Estos juegos han vendido millones de copias en Japón. En nuestro continente esperamos algo similar.





Nintendo DS Headset

Seguramente recuerdas que en nuestra edición anterior de Lognin te comenté que las nuevas versiones de **Pokémon** (**Pearl** y **Diamond**) nos permitirían hablar por medio de nuestro Nintendo DS con nuestros oponentes; pues Nintendo lanzó este accesorio que contiene una bocina y un micrófono para escuchar y hablar cómodamente.

Esta versión es con cable y se conecta directamente al Nintendo DS. En Club Nintendo ya probamos este *headset* y te podemos decir que es bastante recomendable por su diseño y funcionalidad. Un buen accesorio para un buen sistema.



La recomendación del mes

Big Brain Academy Wii Degree es el nuevo título para Wii. ¿Recuerdas la versión para Nintendo DS? Pues ahora tenemos ese tipo de retos en nuestra consola casera. Son 15 nuevos retos para tu cerebro en 5 categorías: memoria, análisis, cálculo de números, reconocimiento visual y pensamiento rápido.



Las actividades están diseñadas para ser jugadas con el Wiimote, así que te podrás imaginar qué tan divertido puede llegar a ser este título. Algo para resaltar es que podemos intercambiar datos de nuestro entrenamiento con otros jugadores mediante conexión inalámbrica.

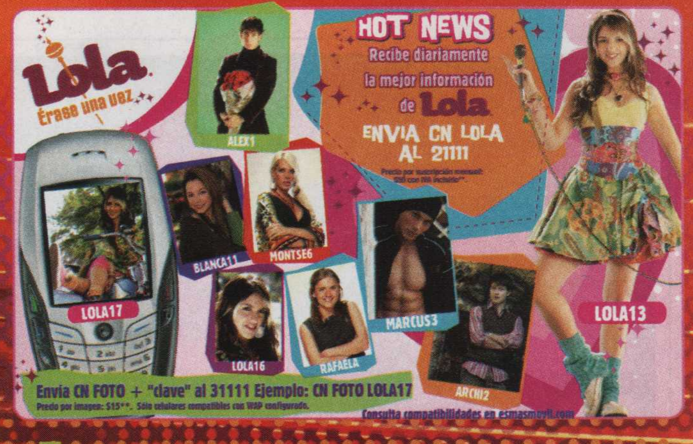
Diddy Kong

Este personaje apareció en el Super Nintendo en 1994 y fue creado en Rare. Ahora lo tenemos de nueva cuenta en la escena en el *remake* para Nintendo DS de **Diddy Kong Racing**. Este título lo podemos jugar mediante Nintendo Wi-Fi Connection, algo que en su versión original de allá por 1997 no pasaba por nuestras cabezas.

Personaje del Mes



¡MOVILIZA TU CELULAR!



tonos

Contenido proporcionado por TARABU #1 en música digital



TOP 5

1	Todo cambió / Camila	CAMBIO
2	Te lo agradezco pero no / A. Sanz y Shakira	TELO1
3	Tu recuerdo / Ricky Martin	RECUERDO1
4	Narcisista por exelencia / Panda	NARCI
5	Tu amor / RBD	TUAMOR

Lo más descargado

Más / Diego	MAS
Quiero estar contigo / Alejandra Guzmán	QUIERO4
Sin despertar / Kudai	SIN1
Volverá / El Canto del Loco	VOLVERA2
Vía láctea / Zoe	VIA
La tortura / Shakira	TORTURA
Da Da Da / Molotov	DADA
Qué hago yo / Ha - Ash	QUEHAGO
No, no, no / Thalia	NONO
Cosas del amor / Sergio Vega	CÓSAS1

Tonos que provocan

Infierno / Alma	INFIERNO
Más / Diego	MAS
Kirkinazo / Plastilina Mosh	NAZO
Stop! Olvidate / Tiziano Ferro	STOP
Y aquí estoy / Fey	ESTOY2
El profe / Miranda	ELPROFE
Sin despertar / Kudai	SIN
Honkey Tonk / Trace Adkins	TONK
Coolo / Pitbull	COOLO
Alma de B.Boy / EL Gran Silencio	ELGRAN

Reggaeton

Rompe / Daddy Yankee	ROMPE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Dile / Don Omar	DILE
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
I don't care / Ricky Martin	RICKY

Lo más ¨in¨

Lo ves / Sin Bandera	LOVES1
Aquí / Allison	AQUI2
Pam pam / Wisin & Yardel	PAMPAM
Tengo un amor / Toby Love	TENGO2
Rudebox / Robbie Williams	BOX
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Here to stay / Cristina Aguilera	TOSTAY
Sexy back / Justin Timberlake	SEXY25
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Todo / Alejandro Fernández	TODO

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO QUIEN1 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI QUIEN1
Tu celular debe tener WAP configurado

Precio por tono: $15 con IVA incluido**.

Juegos

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 91111
Ejem: CN JUEGO FRED

nuevo

FRED · FATAL




CRUCI · LINEAS · HAPPY · FUNO · BURBUJAS







MM3 · BLOQUES · SUDOKU · SOLITARIO · VIKINGO

AIR · AIR2 · AIR3 · DRAGON · DOKI

Precio por juego: $30 con IVA incluido**. Sólo para celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Sonidos reales

Gladiadores del cuadrilatero

CLAVE
- SICOSIS
- PORKI
- ABISMO

Exclusivo

AAA





Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS





Envía CN REAL + "clave" al 91111
Ejemplo: CN REAL LETY
Precio por sonido real: $15 con IVA incluido**.
Sólo celulares compatibles con WAP configurado.



Por cada suscripción a nuestros servicios 21111. Promoción válida marzo y abril de 2007. Películas sujetas al catálogo disponible en esmas.com













CLUB AMERICA
¡Sé un aficionado bien informado! Recibe todas las noticias en tu celular.
Envía CN AMERICA al 21111





Piropos
Envía CN PIROPO al 21111







Precio por suscripción mensual: $50 IVA incluido*.



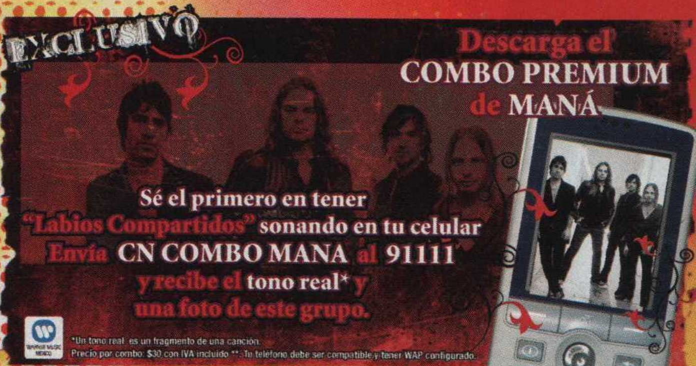
¿Quieres tener tu propio tono personalizado?
Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.
Sólo envía CN clave + "tu nombre" al 31111
Ej: CN TECNO LILIANA*
CLAVE: RAP, REGGAETON, TECNO

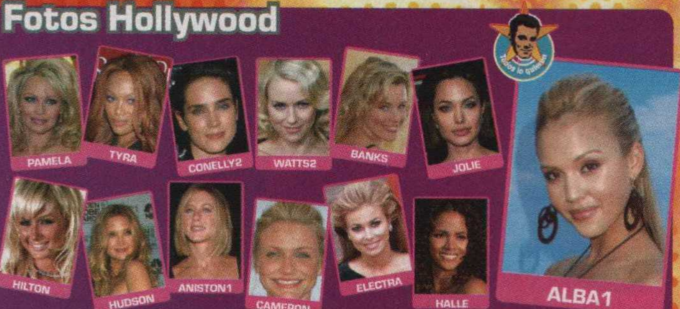
Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com
Verifica si tu nombre está disponible en esmasmovil.com

LOGONOMBRES



Envía CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111
Ejemplo: CN LOGOCOLOR RETRO1 URSULA
Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com





Envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ALBA1
Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



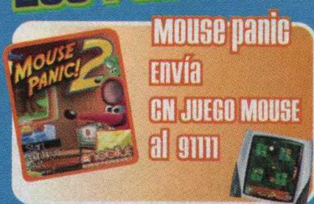


Precio por juego: $ 30 con IVA incluido**. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



Como bajar imágenes: Envía CN FOTO + "CLAVE" al 31111 Ejemplo: CN FOTO LUPITA11
Precio por imagen: $15 con iva incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com
El tamaño de las fotos puede variar ligeramente dependiendo del modelo del celular.

Los Favoritos









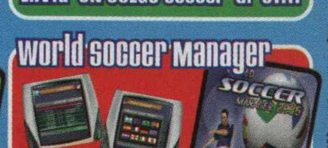
Envía CN JUEGO FUTBOL1 al 91111



Envía CN JUEGO soccer al 91111







Envía CN JUEGO FUTBOL al 91111

Precio por juego: $30 con IVA incluido**. Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Combo del América
¡¡Descarga ya el Himno del América* y recibe también el escudo del equipo que produce pasiones!!
SÓLO PARA AFICIONADOS DE CORAZÓN
Envía CN AGUILAS al 91111
NUEVO

chat chavos y chavas
Los chavos y chavas más buena onda están en nuestro chat y están esperando para ser tus amig@s.
Envía CN CHAVOS al 71111
Envía CN CHAVAS al 71111
Chat 24 hrs. en vivo

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com



El + esperado



te presenta

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Bienvenido a esta nueva sección, donde yo, *Chamyto*, te mantendré al tanto de uno de los juegos más esperados para el Wii; obviamente me refiero a **Super Smash Bros. Brawl**. Así que si quieres conocer todos los detalles y novedades que se vayan revelando de este supertítulo, no te pierdas un solo número de Club Nintendo, donde analizaré este juego a fondo.

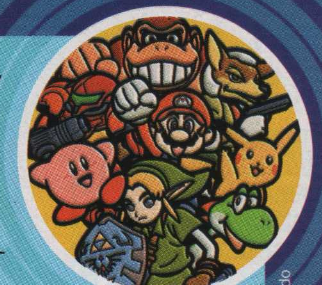


Hace algunos años

Corría el año 1999; parecía que todo estaba dicho en cuanto a juegos de pelea, ya no se innovaba en lo más mínimo, y cada nuevo título parecía un "clon" de algún otro; pero para fortuna de todos los videojugadores, en especial de los seguidores de Nintendo, un joven diseñador, Masahiro Sakurai, emprendió un nuevo proyecto, que renovaría por completo al género, llevándolo a niveles nunca antes vistos. El nombre de su trabajo fue **Super Smash Bros.**, un juegazo para Nintendo 64 donde podían participar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, controlando a sus personajes favoritos del universo de la Gran N.

La idea fue todo un éxito, con una movilidad sin igual y con movimientos sencillos de marcar, por lo que se convirtió de inmediato en el favorito para las retas con los amigos, de manera que una secuela era mucho más que una obligación, aunque al mismo tiempo implicaba una gran responsabilidad: la de mejorar algo prácticamente perfecto.

Pero Nintendo no se dejó impresionar por la fama que rápidamente ganó el juego, y decidió esperar un par de años para lanzar la segunda parte (de hecho hasta ocurrió un cambio generacional), por lo que entonces la consola que recibiría el esperado título sería el Nintendo GameCube. ¿Qué te podemos decir? Es simplemente el juego más vendido en la historia del sistema, y no debido a la popularidad de los personajes, sino a un *gameplay* renovado, que ofrece posibilidades de combos más largos y creativos, además de que la plantilla de personajes aumentó considerablemente, ya que se agregaron algunos que eran peticiones de miles de fans, como **Ganon**, **Zelda** o **Mewtwo**.



Con la breve historia que te acabo de contar acerca de esta gran serie, podrás entender por qué la nueva versión que está preparándose para el Wii está causando tanto revuelo en la industria; y es que se espera una renovación en todo sentido, desde los personajes hasta los movimientos y escenarios; en fin, será un juego como pocos.



Permítanme presentar a...

Uno de los puntos fuertes de este juego es su plantilla de personajes; hasta el momento hemos visto a los clásicos, o sea los que no pueden faltar por nada del mundo, como **Mario**, **Link**, **Pikachu** y **Kirby**; pero para esta tan esperada nueva versión, harán su debut personajes emblemáticos de Nintendo, tales como **Wario**, **MetaKnight** o el "resucitado" **Pit**, del juego **Kid Ikarus**. Sin embargo, lo que más llama la atención de los jugadores es el hecho de que por primera vez en la serie aparecerán personajes de otras licencias ajenas a Nintendo, como lo es el caso del ídolo de las multitudes, el único hombre capaz de terminar con organizaciones terroristas usando sólo sus manos, y de paso enseñarte el sentido de la vida: **Solid Snake**.

Así es, el héroe más popular de Konami en los últimos años engalanará con su presencia al juego, demostrando que no sólo sabe pelear a escondidas, y que puede hacer frente a cualquier enemigo; sin embargo, su aparición en el primer video del juego deja una pregunta en el aire: ¿habrá otros peleadores que no sean de Nintendo? ¿Tú qué crees? Pues yo pienso que... pero mejor les sigo platicando más de **Smash Bros. Brawl**.

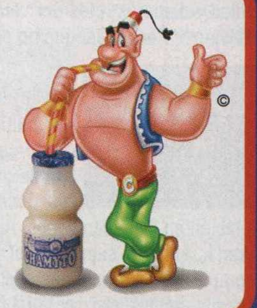
Uno de los aspectos en los que Masahiro Sakurai quiere poner mayor énfasis, es en que durante los combates vamos a poder realizar combos aéreos de más de tres golpes, ya que si recuerdas las versiones anteriores, era muy difícil pegar dos trancazos seguidos; y para que no quede duda de su palabra, basta ver la manera tan espectacular que tendrán para atacar tanto **MetaKnight** como **Pit**, donde con sus armas blancas podrán mantener por los aires a sus rivales por un muy buen rato sin que estos puedan hacer algo.

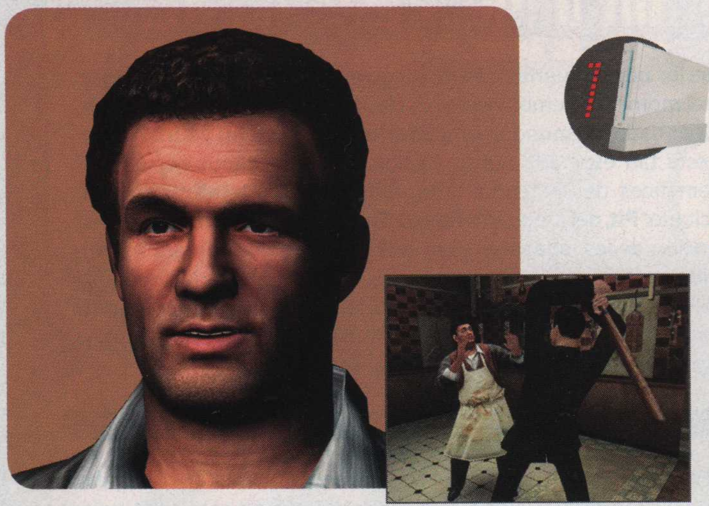


No se sabe de manera exacta cómo se va a jugar este título, es decir, la forma como empleará las posibilidades del Wiimote y del Nunchuk, pero según palabras del propio Sakurai, donde menciona que aún no tiremos nuestros controles de Cubo, se puede deducir que, o se jugará con dichos controles, o por lo menos incluirá una opción donde se pueda elegir el estilo deseado, lo cual no sería nada raro, ya que es lo que ha hecho en otros juegos, y la verdad que con muy buenos resultados.

Otra de las características que lo vuelven tan especial es que incluirá una modalidad *on-line*... ¡imagínate!, el sueño de cualquier persona que haya disfrutado de las entregas anteriores, de poner a prueba sus habilidades con las de alguien más en cualquier parte del planeta, como Japón, Francia o Canadá...

Espero que les haya gustado esta información. En esta ocasión decidí hablarles de todo un poco acerca de lo relacionado con este título tan esperado, pero para la siguiente hablaré de los personajes y de los rumores que giran en torno a ellos, ¿va? No te pierdas el próximo artículo de esta nueva sección llamada "El más esperado".





TOP 10

The GodFather: Blackhand Edition (Wii)

Cuando niño, presenciaste el asesinato de tu padre, y en ese momento, **Don Corleone** te dijo que algún día tendrás tu venganza. Años más tarde, asumirás el papel de ese niño quien, apadrinado por una de las más grandes familias de la mafia, deberá abrirse camino para forjarse un nombre, iniciando desde lo más bajo del organigrama e impulsando su carrera hasta llegar a ser un Don. Muy al estilo **Grand Theft Auto**, en **The Godfather Blackhand Edition** recorrerás varios sitios de Nueva York y tendrás que ganarte el respeto y tributo de los comerciantes, luchar contra las familias rivales y convertirte en el No. 1 de la ciudad.



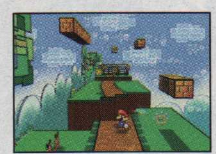
2 Spider-Man 3 (Wii)

Todos tenemos un lado oscuro que puede explotar si se conjugan los elementos necesarios. En el caso de **Peter Parker**, su nuevo traje será el causante de muchos conflictos, modificando sus acciones y volviéndolo más agresivo. Su lucha contra los villanos desatará una ira no antes vista en el arácnido, pero deberá confrontarla para vencer el mal y defender al mundo. Activision logró una buena adaptación de la película y mejor aun cuando se agregaron nuevos elementos que expanden la emoción del juego, nuevos escenarios y más villanos. El control remoto le da una nueva sensación de realismo que es digna de jugarse.



3 Mortal Kombat Armageddon (Wii)

Una extensa gama de peleadores está lista para enfrentar el nuevo reto de **MK Armageddon**, un título que hace su estelar aparición en el Wii luego de estrenarse en otros sistemas tiempo atrás. Con nuevos movimientos básicos y ataques finales que te dejarán sorprendido, y sobre todo, el nuevo estilo de juego basado en el control remoto. Asimismo, la opción de crear un fatality te da la oportunidad de personalizar más el juego, sobre todo en la renovada modalidad de Konquest, que te permite explorar los extensos terrenos del reino. Muchos pensarán que el cambio de control complicará el estilo de combate, pero no es así: ahora es más dinámico e intuitivo.



4 Super Paper Mario (Wii)

Mario tuvo un cambio importante en esta nueva entrega de la popular saga **Paper Mario**. Ahora su estilo de juego ya no será del todo RPG, sino que se involucra más el estilo de aventura en formato *side scrolling* que, según los programadores, le dará un enfoque diferente y más creativo. A nuestro gusto es un buen cambio que le da frescura a la saga y mantiene los elementos que tanto nos gustaron, como el humor y la mezcla entre detalles en dos y tres dimensiones. El juego se desarrolla a través de ocho diferentes mundos que estarán llenos de feroces enemigos y trampas, acertijos y distintos retos por vencer. También podrás jugar con personajes de la talla de **Bowser** o **Peach**, así que no dejes escapar esta oportunidad.



5 Shrek the Third (Wii)

El multifacético ogro sigue dando mucho de qué hablar y junto con su inseparable amigo **Burro**, el curioso **Gato con Botas** y la simpática princesa **Fiona**, se preparan para vivir su tercera aventura en el cine que por supuesto tiene su adaptación en los videojuegos. Activision logró captar las mejores escenas de la cinta y llevarlas a niveles superiores al aumentar los retos y misiones por cumplir. El entorno es completamente tridimensional, así que podrás recorrer libremente los escenarios, con sus limitantes, claro está, ya que de cierta forma el juego te llevará por los caminos propios de la misión.

6 Pirates of the Caribbean: At World End (Wii)

El capitán **Jack Sparrow**, el pirata **Will Turner** y la sexy **Elizabeth Swann** volverán a ser los protagonistas de esta aventura basada en la exitosa película de Disney. Aquí podrás recorrer algunos de los escenarios de la segunda cinta (**Dead Man Chest**) y adentrarte en los hechos de la tercera (**At Worlds End**), donde muchas sorpresas te estarán esperando. Usa el control remoto del Wii como tu espada y defiéndete de cientos de enemigos y espeluznantes criaturas que tratarán de mandarte a lo más profundo del mar. Aquí se agregaron misiones para incrementar la diversión en la historia, así como también nuevos enemigos y escenarios que te dejarán asombrado.

7 Pokémon Pearl/Diamond (NDS)

Siempre que Nintendo anuncia un nuevo título de **Pokémon** causa una impresionante sensación entre los fans, pero con **Diamond** y **Pearl** la expectativa fue asombrosa, no sólo se trata de una nueva aventura, sino que incluso es la primera para la consola portátil de doble pantalla y que, como era de esperarse, utiliza las ventajas principales como la conexión Wi-Fi para que puedas competir contra otros jugadores del mundo y demostrar que en verdad eres el mejor maestro **Pokémon**, e igualmente podrás intercambiar a tus personajes para que completes tu colección. Lo más interesante es que se tendrá la facultad de conectarse con la versión de Wii para obtener nuevos beneficios.

8 Prince of Persia: Rival Swords (Wii)

Desde sus inicios en las computadoras, el juego de **Prince of Persia** siempre había sido uno de los obligados para jugarse en esos tiempos libres, pero luego de varios intentos por crear algo más profesional, este personaje llegó a manos de Ubisoft para sorprendernos con la trilogía de **The Sands of Time**, misma que ahora se encuentra recopilada en un solo título para Wii que conocemos como **Rival Swords**. Aquí podrás recorrer parte de las tres historias, desde que el Príncipe va en busca de la daga, hasta enfrentar la maldad en su interior cuando sea corrompido por **Las Arenas del Tiempo**.

9 TMNT (Wii)

En su fase adulta, las cuatro tortugas se preparan para una nueva misión, pero no será tarea fácil, puesto que todo ha cambiado luego de que vencieron a **Shredder**. Ahora **Leonardo** se ha ido a Sudamérica en busca de ser un mejor líder y los demás han tenido que usar su tiempo en cuestiones personales. El grupo está desintegrado y ya no entran en acción para combatir el crimen. Pero una nueva amenaza está llegando a la ciudad y es tiempo de que las cuatro tortugas se unan para combatir como en los viejos tiempos. El *gameplay* es muy dinámico, pero sentimos que le faltó un modo cooperativo donde pudieran interactuar cuatro personas y no sólo una como en la realidad.

10 Medal of Honor Vanguard (Wii)

Los juegos de guerra cada día lucen más realistas y ahora, con el apoyo del control remoto del Wii y el Nunchuk, el nivel de acción es impresionante. Con **Medal of Honor Vanguard**, EA pone un acierto en su franquicia bélica, aprovechando hasta el último detalle las ventajas de la consola. Ahora podrás apuntar como si realmente estuvieras usando un arma y sentir los sonidos envolventes de la zona de combate, gracias a que se implementaron los detalles sonoros para ofrecer una calidad real con respecto a las detonaciones de las balas, bombas y ruido de vehículos.

chikabum®.com

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nosotros te lo reponemos

Tonos

Rock Español

Clave	Canción
1130542	2 Corazones - Fobia
1133042	5 0 6 - Pito Pérez
1133050	Ángel De Amor - Ely Guerra
1130548	Chico Tienes Que Cuidarte - Hombres G
1130792	Cielo Market - La Ley
1131321	Cita En El Quirófano - Panda
1130627	Eres - Café Tacuba
1139912	Frágil - Allison
1130329	Frijolero - Molotov
1135165	La Célula Que Explota - Caifanes
1131457	La Chispa Adecuada - Héroes Del Silencio
1133204	Mariposa Traicionera - Maná
1131314	Mirame - Nikki Clan
1139939	Narcisista Por Excelencia - Panda
1139949	No Me Destruyas - Zoé

Duranguense

Clave	Canción
1139907	Abeja Reina - Banda El Limon
1131385	Adios A Mi Amante - Grupo Montez De Durango
1131621	Ando Errado - Los Alegres De La Sierra
1131387	Antes Muerta Que Sencilla - Los Horoscopos De Durango
1131624	Arriba El Taconazo - Alacranes Musical
1131634	Cuenta Pagada - Alacranes Musical
1131388	Duele El Amor - Alegres De La Sierra
1130448	Eres Divina - Patrulla 81
1131631	Hoy Empieza Mi Tristeza - Grupo Montez de Durango
1131626	La Riqueza No Sirve - Dinastía De Tuzantla
1139085	Me Quedé Sin Nadie - La Autoridad De La Sierra
1130779	Mi Credo - K-Paz De La Sierra

Balada Inglés

Clave	Canción
1139786	A Man And A Woman - Herbie Mann And Tamiko Jones
1139506	All Out Of Love - Air Supply
1139847	Break It Off - Rihanna & Sean Paul
1139628	Come Away With Me - Norah Jones
1133385	Come With Me - Phill Collins
1133146	Feel - Robbie Williams
1131345	High - James Blunt
1130853	Hotel California - Eagles
1139947	Love Light - Robbie Williams
1139844	What About Love? - Heart
1139586	Why - Annie Lennox
1131362	Youre Beautiful - James Blunt

Ranchera

Clave	Canción
1131585	Como Quieres Que Te Olvide - Pedro Fernández
1139007	Directo Al Corazón - Pepe Aguilar
1139011	El Mariachi Loco
1133084	Las Llaves De Mi Alma - Vicente Fernández
1130602	Nube Viajera - Alejandro Fernández
1139039	Perdóname - Pepe Aguilar
1137016	Simplemente Amigos - Ana Gabriel
1130626	Tantita Pena - Alejandro Fernández
1139051	Tatuajes - Joan Sebastian
1130319	Volver Contigo - Pablo Montero
1133027	Volver Volver - Vicente Fernández

Balada Español

Clave	Canción
1139935	16 De Febrero - Chetes y Emanuel Del Real
1131562	A La Primera Persona - Alejandro Sanz
1137001	A Puro Dolor - Son By Four
1139887	Abrázame - Camila
1130621	Al Que Me Siga - Luis Miguel
1130229	Bésame - Ricardo Montaner
1131566	Como Yo Nadie Te Ha Amado - Yuridia
1131366	Dame Tu Amor - Miguel Islas
1135069	En El Último Trago - Nicho Hinojosa
1131436	Hazme - David Bolzoni
1130531	La Fuerza Del Corazón - Alejandro Sanz
1139946	La Vida Después De Ti - Lu
1131348	Levemente - Reik
1130359	Mi Credo - Pepe Aguilar Y Tizziano Ferro
1133404	Milagro - Lucybell
1130452	No - Shakira
1130740	Noviembre Sin Ti - Reik
1131353	Que Hago Yo - Ha-Ash
1139929	Si Tú No Estás - Sin Bandera
1139952	Tal Vez - Kika
1139884	Tu De Qué Vas - Franco De Vita
1139056	Vivo Por Ella - Andrea Bocelli

Éxitos

Clave	Canción
1139961	Cada Vez Que Pienso En Ti - Los Creadores Del Pasito Duranguense
1139921	Chiquilla - Kumbia All Starz
1131669	Coleccionista De Canciones - Camila

Envía la CLAVE al 7464

* RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.
* GUÁRDALO Y ÚSALO COMO QUIERAS.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325; SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. MOTOROLA C340, V120t, V60i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191, T193, V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. BENQ M100, S670C; LG C1300, G1500, ME591, MG270, MG300d, MG320, MG610, MG800, W3000s; NOKIA 1100, 1100b, 1108, 1110, 1112, 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3310, 3395, 3520, 3595, 3650, 5140, 5200, 5300, 6020, 6061, 6061i, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6590, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8390, 8801, 8890, 9210, 9290, 9300, 9300i, 9500, E50, E61, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N73, N91, N93; PANASONIC X700; SAMSUNG C207, E316, E715, E736, N707, R225, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X480; SENDO S601; SIEMENS SX1; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA Divaz, Estatuz, Funz, Signuz sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. ALCATEL 332; HAIER T3000, V7000; LG MG220; MOTOROLA C155, C250, C332, C333, C350, C381, C381p, C650, C698p, E380, E398, L6, L7, T720, T720i, U6, V171, V172, V180, V220, V220i, V235, V235p, V3, V300, V3e, V3i, V3r, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PANTECH G310, G310c, G700, GB210, GB310, PG1210, PG1310v, PG1610, PG1810, PG3810, PG6100; SAMSUNG E630, X460, X466, X640; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, K790a, K790c, K790i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T106, T200, T226, T310, T68i, T68m, W300i, W600i, W710i, W800i, W810i, W950i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600, Z710i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $15 por tono I.V.A. incluido.

¡Descarga cualquiera de éstos contenidos estés donde estés!

Envía chikabum al 927

¡Y descarga el contenido que más te guste!

Precio $ 0.85 I.V.A. incluido.

Imágenes

Envía la CLAVE al 56467

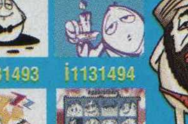
* RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU IMAGEN.
* DESCARGA TU IMAGEN CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.



i1131490 i1131491 i1131492 i1131493 i1131494



i1139881 i1139882 i1139883



i1131495 i1131496 i1131497

i1134184 i1134187 i1134190 i1134193



i1139648 i1139649 i1139650 i1139651

ZONA chikabum

Juega · liga · diviértete · conoce nuevos amigos

Envía ZONA al 32020

Precio $ 2.50 I.V.A. incluido. Todos los teléfonos son compatibles.

Sonidos Especiales

Envía la CLAVE al 7464

* RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU SONIDO.
* DESCARGA TU SONIDO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

Los Protagonistas

Clave	Nombre
S1131068	Bola Suelta!!! - Garay
S1131058	Como Lo Hacen Los Grandes - Aguilar
S1131062	El Cierre Esperado - Eugenio
S1131059	En El Final De La Carrera - Chacho
S1131057	Para Darle La Vuelta Al Juego - Aguilar
S1131060	Y Arrrancamos!!! - Emilio
S1131061	Ya Se Tardó En Contestar!!! - Emilio

Nacos

Clave	Nombre
S1130986	Esa Mi Trompudita
S1130987	Ese Mi Valedor
S1130829	Hay Lugares Parados
S1130139	La Llamada
S1130988	Maniwe
S1131047	Contesta OBEEEESOOO!! PUEEEERCOOO!!

Oficios

Clave	Nombre
S1130837	Presione Send
S1130828	Subale
S1130110	Súbale, Hay Lugares
S1130852	Table Dance
S1130075	Tamales Oaxaqueños
S1130144	Toques, Toques
S1130114	Viene, Viene

Huevocartoon®

Clave	Nombre
S1130153	Filoteo, Celos
S1131051	Flatulento
S1131048	Gruñido De Puerco
S1131052	Huevo Chino
S1130945	Huevo Peje Cierro La Calle De Tu Casa
S1130047	Huevo Ranchero, Conteste Pero No Se Tarde
S1130048	Huevo Ranchero, Lo Quiero Bonito

COMPATIBILIDADES Asegúrate de tener configurado tu WAP. Si no encuentras tu modelo en ésta lista quiere decir que es compatible, manda la clave del contenido como aparece. POLIFÓNICOS: MOTOROLA A1200i, C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, K1, L6, L6i, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V220i, V235, V235p, V3, V300, V330, V360, V365, V3e, V3i, V3r, V400, V400p, V555, V557, V600, V635, W220, W375; PALM Treo600, Treo650; SAGEM myS-7; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el P1 del principio de la clave por P2. Precio $15 por polifónico I.V.A. incluido. IMÁGENES: MOTOROLA A1200i, C155, C261, C381, C381p, C384, C385, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, K1, L6, L6i, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V220i, V235, V235p, V3, V300, V330, V360, V365, V3e, V3i, V3r, V400, V400p, V555, V557, V600, V635, W220, W375; SAGEM myS-7; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el i1 del principio de la clave por i2. Precio $15 por imagen I.V.A. incluido. SONIDOS ESPECIALES: MOTOROLA A1200i, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, K1, L6, L6i, L7, U6, V180, V220, V220i, V235, V235p, V3, V300, V330, V360, V365, V3e, V3i, V3r, V400, V400p, V555, V557, V600, V635, W375; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el S1 del principio de la clave por S2. Precio $15 por sonido I.V.A. incluido.

Polifónicos

Envía la CLAVE al 7464

* RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU TONO.
* DESCARGA TU TONO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

Pop Inglés

Clave	Canción
P1137030	A Little Respect - Erasure
P1133219	Angel - Shaggy
P1139847	Break It Off - Rihanna & Sean Paul
P1130606	Chiquitita - ABBA
P1130709	Hung Up - Madonna
P1139944	Irreplacable - Beyonce
P1139947	Love Light - Robbie Williams
P1131425	Maneatar - Nelly Furtado
P1131571	My Love - Justin Timberlake
P1139903	Ring The Alarm - Beyonce
P1139968	What Goes Around - Justin Timberlake
P1139930	Wind It Up - Gwen Stefani
P1131576	World Hold On - Bob Sinclair

Para Bailar

Clave	Canción
P1139907	Abeja Reina - Banda El Limon
P1131387	Antes Muerta Que Sencilla - Los Horoscopos De Durango
P1131402	Baila Esta Cumbia - Selena
P1131403	Bandoleros - Tego Calderon/ Don Omar
P1139921	Chiquilla - Kumbia All Starz
P1139932	Compárame - Banda El Limón
P1131567	Conteo - Don Omar
P1131405	King Daddy - Daddy Yankee
P1131671	La Plena (Pégate) - Ricky Martin
P1139927	Lobo Domesticado - Valentín Elizalde
P1139933	Me Encantaria - Banda Pequeños Musical
P1139951	Pam Pam - Wisin & Yandel
P1131381	Volveré - K-Paz De La Sierra

Banda

Clave	Canción
P1131365	De Contrabando - Jenni Rivera
P1131638	Déjate Amar - Jenni Rivera
P1130479	Descontrolado - Banda Cuisillos
P1131577	Detrás De La Puerta - El Chapo
P1131643	Dime Esta Vez Que Si - Banda Astilleros
P1131644	Dime Que Ganas - Julio Preciado
P1131645	Dónde Estás Sin Mi - Banda Astilleros
P1131647	El Amor No Tiene Edad - El Coyote Y Su Banda
P1131648	El Chilango Quebrador - Banda El Recodo
P1131649	El Nopal - Jenni Rivera
P1131651	El Verso De La Burra - Banda La Costeña
P1131653	Ennseñame A Olvidarte - El Coyote Y Su Banda
P1130755	Eslabón Por Eslabón - Lupillo Rivera

Hip - Hop

Clave	Canción
P1133274	Blah, Blah, Blah - Cartel De Santa
P1139843	Candy Shop (Feat. Olivia) - 50 Cent
P1131337	Crazy - Gnarls Barkley
P1133275	El Arte Del Engaño - Cartel De Santa
P1139943	Fergalicious - Fergie
P1130681	If Its Lovin That You Want - Rihanna
P1133397	Ill Call Before I Come - Outkast
P1139646	In Da Club - 50 Cent
P1130394	International Affair - Sean Paul
P1131423	London Bridge - Fergie
P1130739	My Humps - Black Eyed Peas
P1133307	P.I.M.P. - 50 Cent
P1130516	Pump It - The Black Eyed Peas

Películas

Clave	Canción
P1137377	All For Love - Los Tres Mosqueteros
P1133035	Batman
P1133336	El Bueno, El Malo Y El Feo
P1135095	El Padrino
P1133135	Encuentros Cercanos Del Tercer Tipo
P1135082	Eye Of The Tiger - Rocky
P1130940	Ghostbusters - Caza Fantasmas
P1133152	James Bond
P1133128	Los Locos Adams
P1135041	Misión Imposible
P1130354	Overtura Del Fantasma De La Opera (Intro)
P1133180	The Final Countdown - Europe
P1137272	The Muppets Show

Rock

Clave	Canción
P1139590	American Idiot - Green Day
P1131478	Black Dog - Led Zeppelin
P1133131	Bohemian Rhapsody - Queen
P1131321	Cita En El Quirófano - Panda
P1131326	Disculpa Los Malos Pensamientos - Panda
P1139912	Frágil - Allison
P1139945	Keep Your Hands Off My Girl - Good Charlotte
P1135164	Kumbala - La Maldita Vecindad
P1139949	No Me Destruyas - Zoé
P1139950	Nothing In My Way - Keane
P1139931	Proper Education - Pink Floyd
P1130645	Rayando El Sol - Maná
P1139953	Welcome To The Black Parade - My Chemical Romance



SHREK THE THIRD

Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Amaze Entertainment**
Categoría: **Aventura**
Clasificación: **Everyone (+10)**
Jugadores: **Multiplayer**



¡El ogro más cómico de la pantalla regresa por el tercer strike!

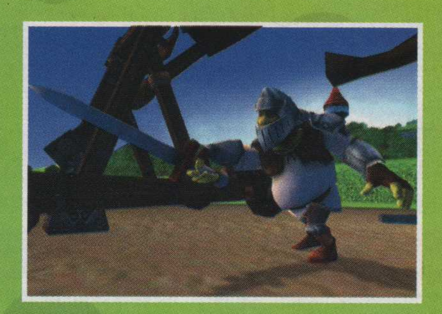
Es un hecho que la película de Shrek se convirtió en todo un suceso por sus detalles graciosos y las parodias que lograban que no dejaras de reír. Desde entonces, la expectación provocada por las nuevas cintas ha ido en aumento de la misma forma y los videojuegos se han generado de tal modo que se apeguen más al concepto original y se observen casi como en el cine. Activision se ha encargado de traer la versión interactiva del curioso ogro y su banda de amigos a las consolas de Nintendo, tanto portátiles como caseras. Cabe destacar que no todos los títulos han sido memorables, hay otros que han pasado sin pena ni gloria, como algunos de Game Boy Advance, pero con la tecnología del Wii y la grata programación de Amaze Entertainment se augura una buena adaptación. ¡Checa los detalles a continuación!



Adéntrate en 20 niveles extraídos de la película y muchos más

La historia nos narra que luego de una serie de aventuras que involucran a los pintorescos personajes, **Shrek** se casa con **Fiona**, convirtiéndose en un miembro oficial de la familia real; de pronto, el rey cae enfermo y llega el momento en que el ogro tome su lugar; pero como al verdoso no le agrada mucho eso de lidiar con problemas de la realeza, pues trata de evadir sus responsabilidades, por lo que reunirá a su selecto grupo de compañeros como **Burro** y el dandy **Gato con Botas** para una vez más vivir una aventura excepcional al ir en busca de **Arthur**, el holgazán primo de **Fiona**, para que él sea el sucesor. Pero las cosas no pintan tan sencillas como aparentan: el juego te llevará por una jornada épica a través de los mundos de Far Far Away, luego de que el Príncipe **Charming** invada la ciudad con una armada de villanos con el único fin de apoderarse del trono. Por lo tanto, tú debes combatir para rescatar a tus cuates, enfrentar a los camaradas de **Charming**, reunir una serie de objetos, probar tus habilidades de juego en múltiples peleas contra jefes de escena y mostrar tu valor en varios minijuegos individuales y mulijugador.

Para mantener la línea original de la película, Activision recreó una gran parte de las escenas para que ahora seas tú quien tenga el papel principal al controlar a alguno de los simpáticos personajes. Son aproximadamente veinte escenarios basados en la película y otros tantos más completamente originales diseñados para el juego (como Academy Grounds, Evil Queen's Castle y Pirate Ship, entre otros), de manera que así podrás no sólo recorrer lo visto en el filme, sino también expandir las aventuras del ogro y su cruzada por evadir las responsabilidades que le confiere la corona.



Conforme se desarrolle la historia, podrás interactuar con los diversos personajes del filme y otros tantos diseñados en exclusiva para el juego, aprovechando las ventajas de sus movimientos particulares, habilidades especiales y técnicas de combate.

Experimenta el poder del ogro

Poco a poco aprenderás las técnicas de combate de cada personaje, así como sus movimientos especiales, como el "Ogre Power" de **Shrek**, la "Flying Kick" de **Fiona**, el "Cute Puss" del **Gato con Botas**, el "Sleeping Swoon Attack" de **Sleeping Beauty** y el "Power of Excalibur" de **Arthur**. Todos estos movimientos te serán básicos para combatir a la horda de villanos y devolver el orden en Far, Far Away. En cuanto a los niveles, éstos son bastante extensos como ha ocurrido en los pasados juegos; aquí encontrarás diversos acertijos y retos de habilidad, incluyendo tres niveles de Princesas (donde podrás jugar con **Fiona** y **Sleeping Beauty**, pero no te preocupes... no serán aburridos como otros que conocemos; aquí las Princesas serán guerreras de verdad y darán una buena pelea).







En Shrek the Third prodrás participar en seis minijuegos multijugador incluyendo Castle Attack, Shrekleboard, Frog Herder, Shooting Gallery, Catacombs Leap y Ships Ahoy.





Enfrenta al Príncipe Charming también en las consolas portátiles

La diversión no se queda en casa, pues también podrás llevar las alocadas aventuras de estos personajes de cuentos de hadas a donde quieras, ya sea en el Nintendo DS o en el Game Boy Advance. En ambos casos podrás participar con los protagonistas principales como **Shrek**, el **Gato con Botas** y **Arthur**, e incluso deberás formar un equipo con ellos para superar algunos retos que se te presenten a lo largo del juego, aprendiendo cómo utilizar sus habilidades especiales que serán básicas para completar algunos de los retos incluidos en él. En el caso del Game Boy Advance, sí se tiene a **Burro** como un personaje a elegir.



En la versión del Nintendo DS, la historia te será narrada desde la perspectiva de Burro, así que ya te imaginarás sus comentarios graciosos en las escenas de video.



Conéctate con tus amigos en el Nintendo DS

Muchos juegos utilizan el modo cooperativo (en este caso a través de la conexión local) para competir unos contra otros, pero en el caso de **Shrek the Third** para Nintendo DS todo es diferente; aquí tendrás la oportunidad de participar de modo cooperativo y luchar codo a codo con tus amigos (durante toda la historia) para vencer a los molestos enemigos comandados por **Charming**. Así que podrás adentrarte en la historia de forma individual o cooperativa, como más te agrade; de hecho, hay una modalidad muy curiosa que se llama Dual Screen Spectator Mode, en donde uno de los participantes no jugará de forma activa, pero sí podrá interactuar al ayudar a los demás jugadores con hechizos y cuestiones del micrófono. Las habilidades especiales varían de acuerdo con el personaje; por ejemplo, **Burro** usa la vara mágica de **Merlin** para remotamente ayudar a los personajes con hechizos humorísticos; además, con el micrófono del Nintendo DS podrás activar embrujos mágicos y habilidades como la cualidad de **Arthur** para flotar sobre el agua.



En las versiones portátiles también encontrarás la acción y diversión característica de la franquicia, aunque en este caso no será en 3D, sino en un aspecto tipo side scrolling.



Datos curiosos del filme

El número aproximado del equipo encargado de la película **Shrek the Third** fueron ciento cincuenta personas.

Hay un total de 37 secuencias y 1,320 tomas (a la fecha) en **Shrek the Third**.

Toma aproximadamente 20,000 semanas-hombre o un millón de horas-hombre para animar toda una película, y ésta no fue la excepción.

Fueron creados alrededor de 130,000 cuadros para llevar a **Shrek the Third** a la pantalla grande.

Shrek mide 2.13 metros. (**Fiona** prefiere que no revelemos su estatura, pero estamos seguros que ya alcanza el timbre.)

Shrek y **Fiona** han estado casados por ocho meses en el momento en que inicia **Shrek the Third**.

Un aproximado de 4,500 diferentes trajes fueron originalmente diseñados para las escenas de mucha gente en **Shrek the Third**, pero sólo 2,500 lograron llegar a la toma final.

Número de piedras usadas para construir los muelles para una escena: 1,602.

Número de gatitas que van a despedirse del **Gato con Botas** en el muelle: nueve (¡qué suertudote!).

RANKINGS



MASTER: 7.5

Como todas las películas basadas en este personaje, te vas a morir de la risa cada tres segundos, ya que el sarcasmo estará mejor que nunca; quizá la historia ya está algo forzada, pero no importa mucho, el chiste es divertirse y eso es lo que consigues al verla. En cuanto al juego, es bueno y ya, no propone nada nuevo, es lo mismo que hemos visto siempre; tal vez la capacidad *multiplayer* lo salve un poco, pero no evita que sea repetitivo. Siento que se debió aprovechar el control de mejor manera, y no sólo en movimientos básicos, pero bueno, como ya comenté, te divierte un rato, aunque yo te recomendaría probarlo antes de comprarlo.

PANTEÓN: 8.5

Desde que vi por primera vez **Shrek**, me encantó el estilo y humor de esta genial historia; con la segunda película no tuve la misma reacción, pues sentí que le faltó mucho para igualar a la primera, y ahora la tercera queda entre las dos primeras en mi lista de preferencias. El juego basado en esta jocosa cinta me agradó mucho por su divertido *gameplay* y la interacción entre jugadores para lograr su cometido. Como era de esperarse, tiene un reto moderado, por lo cual es recomendable para jugadores de todas las edades; si buscas un título que te haga pasar horas de sano entretenimiento en familia o con tus cuates, no lo dudes y juégalo; eso sí, procura ver primero la película o te arruinarás algunas sorpresas.

CROW: 7.5

El famoso ogro tiene una nueva misión y se lleva a cabo en todas las consolas actuales de Nintendo. Me agrada que se haya conservado la esencia de la película y más aún que hayan incluido extras para que sigamos sorprendiéndonos durante el juego. El humor es bastante evidente y te hace entretenidas las misiones; además, el *gameplay* quedó muy bien con los controles del Wii, logrando una forma de juego diferente gracias al apuntador. En el caso de las versiones portátiles, éstas son más sencillas, pero igual de divertidas. Las recomiendo mucho para los pequeños jugadores, ya que no tienen un reto marcado que les exija habilidades extra o mucha práctica.

1 — 10

¡Nº 1 Mundial!

Movilisto

Busca más contenidos en: www.movilisto.com.mx

CÓMO PEDIR LOS PRODUCTOS:

1. Verifica la compatibilidad de tu celular. Envía NINCOMPA al 31313
2. Para los servicios multimedia deberás tener configurado y habilitado el servicio WAP
3. Una que vez que hayas recibido tu producto selecciona entre las opciones GUARDAR y DESCARGAR.

81818
COSTO: $15.00 (IVA incluido)

JUEGOS 54040

"VERIFICA LA COMPATIBILIDAD DE TU CELULAR"

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO al 81818 Ej: NINJUEGO PACMAN

Todos los juegos requieren 1 sms/descarga



pacman · solitario · futbol · carrera · diamantes · terremoto · spyshoot · indianahugo · bloques · burbujas · paint · cinco · memo · hugopesca · roket · trix · bolas · ahorcado · sudoku · wing

JUEGOS exclusivos 44222

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO al 44222

Ejemplo. NINJUEGO GARFIELD

Todos los juegos requieren 2 sms/descarga



garfield · lee · ronal5 · van · desert · park · magic · mumy · buffy · slinky · auto · phantom

22333

Todos estos productos por menos de 1 peso/sms
Recibe hasta 3 sms al día Suscripción mensual
$50.00



POEMA PERSONALIZADO

¡Envíale un poema con su nombre!

Envía NINPOEMA espacio y su NOMBRE al 22333
Ejemplo: NINPOEMA SUSY

HOROSCOPO

¡Conoce lo que te deparan los astros!

Envía NINHOROSCOPO espacio y su SIGNO al 22333
Ej: NINHOROSCOPO LEO

PIROPOS

¡Los más románticos!

Envía NINPIROPO al 22333

Dulce

Las frases más dulces para enamorar

Envía NINDULCE al 22333

POEMA

¡Los más románticos!

Envía NINPOEMA al 22333

CHISTES

¡No pares de reir!

Envía NINCHISTE al 22333

SONITONOS 81818

Envía NINSONITONO espacio y el CODIGO al 81818 Ejemplo: NINSONITONO MUJER

SONITONO	CODIGO
¿Qué te ha dado esa mujer?	mujer
Dont worry, be happy	feliz
contesta, te acabas de ganar un corte de pelo...	gay
tamales calientitos, su celular esta sonando...	tamales
Kill, el silbido más popular	silbido
Auuuuuuu! Lobo aullando	aullido
Contesta el teléfono, te habla tu amante...	amante
Rebuzno burro	burro

CHAT AMIGOS

¡Conoce gente nueva y chatea por sms!

Envía NINCHAT al 31313

FONDONOMBRES 81818

Envía NINFONDONOMBRE espacio el CODIGO y tu NOMBRE al 81818

Ej: NINFONDONOMBRE 3DFUTBOL DANIEL

Requieren 1 sms por descarga







3dfutbol · darky · botella · angelitos · gatito1 · corazon · latosa · afro · delfines · arbolamor · chapa · fresita · amorchino · matrix · anillo · tequila2 · teamo · muro · hadabebe · dulce · besito

DESTELLOS

brillan en tu celular! 81818

Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO del destello al 81818 Ej.: NINANIMACION FACE1





face1 · abrazo · mariposa2 · arcoiris · changuito · perrito · catarina · espiral · corazoncito · dog · cat · conejo · corazonfuego · corazon9 · angel1 · corazon10 · caracol · osito

FONDOS TOP

Envía NINFONDO espacio y el CODIGO al 81818 Ej: NINFONDO ANGELITA





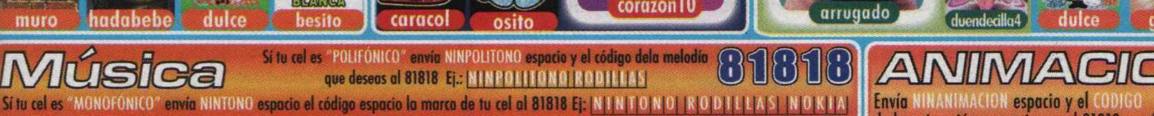








angelita · besitopez · electrico · tatoo · miamor · miron · pollo5 · diablilla2 · darky · diablillo · perro3 · amigos1 · lagrima · unicornio · trolamor · delfines14 · pollo2 · yingyang · duendecilla5 · hippie · abejitas · pollo4 · perrito · tequiero · elfa1 · latosa · pollo · amigos4 · duendecilla · gatito · fresita · perritos4 · arrugado · pollo1 · nubecita · burro · pollo3 · kissme1 · duendecilla4 · dulce · gato4 · gatito13 · corceles



Música 81818

Si tu cel es "POLIFÓNICO" envía NINPOLITONO espacio y el código dela melodía que deseas al 81818 Ej.: NINPOLITONO RODILLAS

Si tu cel es "MONOFÓNICO" envía NINTONO espacio el código espacio la marca de tu cel al 81818 Ej: NINTONO RODILLAS NOKIA



TOP 10

	canción	códigos
Nº 1	De rodillas te pido/Alegres de la Sierra	rodillas
2	Adiós a mi amante/Montez de Durango	adios
3	Vete ya/Valentín Elizalde	vete
4	Labios compartidos/Maná	labios
5	Ella y yo / Aventura con Don Omar	ellayyo
6	Imagine / John Lennon	imagine
7	Ser o parecer/RBD	parecer
8	Angelito / Don Omar	angelito
9	Coleccionista de canciones/Camila	canciones
10	Mi credo / K-paz de la Sierra	credo

Lo más Nuevo

	canción	códigos
1	Needing u/David Morales	needing
2	Dance 4 life / Tiesto Feat maxi jazz	4life
3	Bella traición / Belinda	traicion
4	Arráncame el corazón / Maná	elcorazon
5	Bendita tu luz / Maná y Juan L. Guerra	tuluz
6	Listen (BSO Dreamigirls / Beyoncé	listen
7	Martyr / Depeche Mode	martyr
8	Breathe / The prodigy	breathe
9	Chasing Cars / Snow Patrol	cars
10	Rock This Party / Bob Sinclair	rock

Lo Mejor

canción	códigos
You're beautiful / James Blunt	beautiful
Amores como el nuestro/Jerry Rivera	amores
Rompe / Dady Yankee	rompe
Ojala que te mueras /Grupo Pesado	temueras
Si tu no vuelves /Chetes y Amaral	vuelves
Hips don't lie / Shakira	hips
Que hago yo / Ha-Ash	hago
Si tu no estas / Sin Bandera	noestas
El sirenito /La Autoridad de la Sierra	sirenito
Romeo y Julieta/Grupo Super Class	romeo
Sexy back / Justin Timberlake	sexyback
Lagrimillas tontas/ Montez de Durango	lagrimillas
Árrancame / Victor García	arrancame
Cita en el quirófano/Panda	quirofano
Este corazón/ RBD	corazon

Lo más cool

canción	códigos
Pump it/Black eyed peas	pump
Rosa Pastel /Belanova	rosa
Devorame otra vez/Lalo Rogriguez	devorame
Abeja Reina/Banda El Limón	abeja
Día de Enero/Shakira	enero
Atrevete a olvidarme/ Bobby	atrevete
Tu peor error/ La 5a Estación	peor
Hips don't lie / Shakira	hips
Rakata/Winsil Y Yandel	rakata
No no no/Thalia	aventura
Dulce niña/ Cumbia Kings	dulcenina
Que hago yo/ Ha-Ash	hago
Maneater/ Nelly Furtado	maneater
In da club/50 cent	indaclub
Fuerte no soy/Intocable	fuerte

Cine y TV

película/serie	códigos
Rocky (temaprincipal)	rocky
Misión Imposible	mision
My heart will go on (Titanic)	titanic
Batman	batman
Los Pitufos	pitufos
El bueno, el malo y el feo	bueno
Star Wars	starwars
Eye of the tiger / Paul Anka	eye
Pacman	pacman
Smallville	smallville

Retro

canción	códigos
Amor mio / Tres de Copas	amormio
Another one bites the dust /	bites
Barco a venus/ Mecano	venus
Flashdance (whta a felling)/Bso	flashdance
La muralla verde/Enanitos verdes	muralla
Man i feel like a woman/Shania Twain	likeawoman
Musica ligera/ Soda Stereo	ligera
Sweat (a la la long)/Inner Circle	sweat
Viviendo de noche/Veni Vidi Vici	viviendo
We like to party/ Venga boys	toparty

ANIMACIONES 81818

Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO de la animación que quieras al 81818
Ej: NINANIMACION BESITO

ILUMINA TÚ CEL Neón



besito · latidos · lloron · latente · alas · enojo · pecera · angelitos · saltarin · love · monitos · ying · angelita1 · corazoncitos · love1 · vueltas · besote · negro · agentes · ositos · dalmata · brillante · amor



Atención al cliente 01 800 96 8 18 18

Los grandes clásicos de antaño siguen tomando fuerza al ser revividos en nuestros Wii. Si no los pudiste jugar antes, ¡ésta es tu oportunidad!

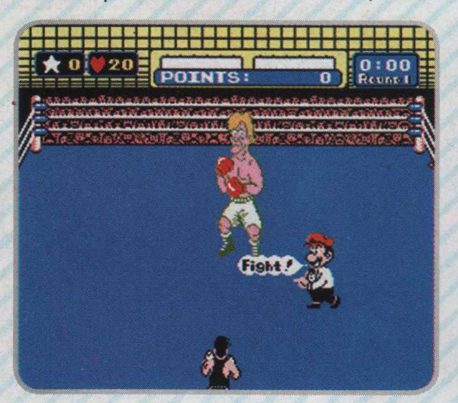


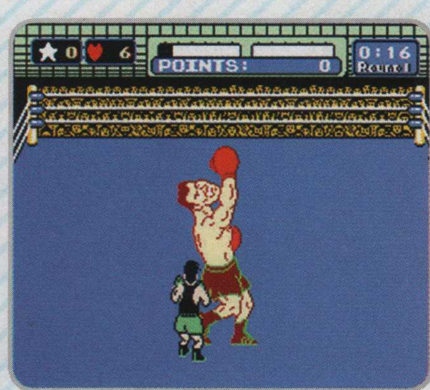
Punch Out! Featuring Mr. Dream NES

Wii points: 500

Uno de los juegos de deportes que no puede faltar en tu colección es sin duda **Punch Out!**, el cual ya se puede descargar para regocijo de los fans del box y el NES. El *gameplay* de este clásico marcó la pauta para muchos de los títulos actuales, y sigue siendo tan divertido como lo fue hace ya 20 años. Al controlar a **Little Mac**, podrás ir subiendo los peldaños necesarios para retar al campeón y coronarte como el mejor del mundo. Entre los boxeadores hay personajes clásicos como **King Hippo**, **Glass Joe**, **Soda Poppinski**, y muchos más; cada uno tiene su propio estilo para pelear, así como sus movimientos especiales que te mandarán a la lona rápidamente.

Lamentablemente se trata de la versión en la que peleas contra **Mr. Dream**, y no la de **Mike Tyson**; ambas son iguales, pero era más divertido retar al ex campeón de peso pesado en el NES (además era igualito a su contraparte real); de cualquier modo, ya puedes incrementar tu colección con esta joya del NES que pondrá a prueba tus habilidades, pues es sumamente difícil de terminar y de conseguir en la actualidad. Esta es una de las recomendaciones en donde podemos decir con los ojos cerrados que es una excelente inversión, seas o no veterano del control como nosotros.





Alex Kidd in the Enchanted Castle Sega Genesis

Wii points: 800

Antes de que **Sonic** fuera la mascota oficial de Sega, existió un horrible personaje llamado **Alex Kidd**, quien era una especie de niño con toques de chango, el cual hacía el papel de icono de la empresa. A pesar de su apariencia, tuvo varios juegos en su serie, aunque este fue el único que apareció en un sistema de 16 bits. Según la historia de **Alex Kidd in the Enchanted Castle**, el héroe se entera de que su padre no estaba muerto, sino que andaba... perdido; por esta razón, **Alex** se dispone a partir al planeta Paperock para liberar a su progenitor y llevarlo de regreso al planeta Aries.

El *gameplay* de **Alex Kidd** es muy sencillo; debes saltar y pegar a lo largo de 11 escenas llenas de peligros y enemigos; adicionalmente, puedes emplear diversos vehículos y jugar "piedra, papel y tijeras" en contra de los jefes para ganar ítems diversos y ayudarte en tu aventura. Siendo sinceros, este es uno de los pocos juegos que no podemos recomendarte al 100%; se trata de uno de esos títulos que odias o te parece "aceptable". Si tienes oportunidad de jugarlo antes de descargarlo, tanto mejor; así no te llevarás una desilusión con **Alex Kidd in the Enchanted Castle**.





Star Fox 64 N64

Wii points: 1,000

Los dos primeros juegos de la serie de **Star Fox** realmente nos dejaron sorprendidos; el primero nos maravilló con sus polígonos, envolvente música, emotiva historia, y un excelente *gameplay* en el legendario SNES. Después, no podíamos creer cómo Nintendo lograba superar lo que ya era genial; **Star Fox 64** fue toda una innovación en cuanto a modo de jugar los *shooters* al permitirnos tener un modo libre de vuelo, la opción de tomar rutas alternas dependiendo de nuestras acciones durante los combates, además de la mejorada y más profunda trama que nos hacía brincar en nuestros asientos conforme íbamos progresando en la emocionante historia de este juegazo.



El momento ha llegado para revivir a esta joya del incomprendido Nintendo 64; por tan sólo 1000 Wii Points, podrás experimentar los intensos combates aéreos, terrestres y marinos de **Star Fox 64**, juego que simplemente no puede faltar en la colección de un verdadero videojugador. Si por alguna razón o motivo tu cartucho fue despedazado en venganza por tu hermano pequeño, o nunca tuviste la oportunidad de tenerlo en su momento, no lo dudes y descárgalo. No importa si ya jugaste **Command** o **Assault**, **SF64** es un clásico imperdonable y merece ser jugado de nuevo. Seguramente se nos ocurrirá algo para darle más apoyo a este gran clásico, como por ejemplo, en los Retos. Recuerda que debes lograr las mejores puntuaciones para obtener todas las medallas.



Bonk´s Revenge TurboGrafx-16

Wii points: 600

Bonk está de regreso para dejar en claro que si alguien sabe usar la cabeza, ¡ése es él! **Bonk´s Revenge** narra las peripecias de este diminuto cavernícola quien debe rescatar un ítem de manos del malvado **King Drool**; para lograrlo, tendrá que sortear los peligros de las numerosas escenas que conforman el juego, las cuales son mucho más variadas que las de la versión anterior. **Bonk** tiene habilidades comunes dentro del género de acción en plataformas, las cuales le serán muy útiles para triunfar, como saltar y pegar; la diferencia más notoria es la forma en como él usa su cabeza para atacar a sus enemigos, así como de los movimientos adicionales para escalar o flotar en el aire.

La energía de **Bonk** se mide en corazones, los cuales pueden ser incrementados al conseguir los ítems necesarios y así tener más oportunidades para seguir la aventura. Por si fuera poco, también puedes juntar 100 *Smileys* para obtener una vida extra, muy al estilo de **Super Mario Bros. Bonk´s Revenge** no es un título tan obligado como un **Star Fox 64**, pero no por eso deja de ser divertido y recomendable para enriquecer tu colección. Si descargaste el primero y sí te gustó, no puedes dejarlo pasar. Nosotros nos seguimos preguntando si algún día será una realidad ver juegos de Game Boy, Game Boy Color, y los demás portátiles... esperaremos a ver qué nos depara el futuro. Mientras tanto, seguiremos divirtiéndonos con las peripecias de este cavernario cabezón.



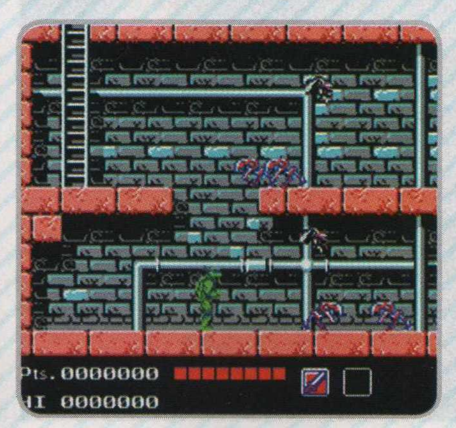


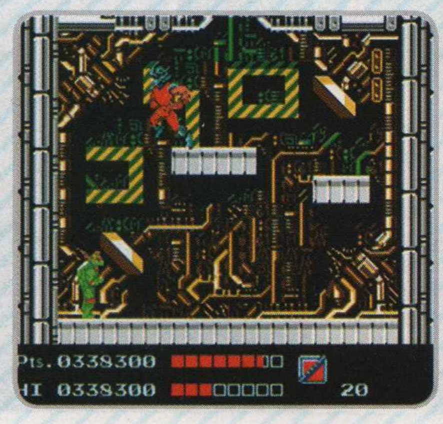
Teenage Mutant Ninja Turtles NES

Wii points: 500

Este es el primer videojuego de las tortugas, y es uno de los que más reto tiene, además de mucha diversión por su emocionante acción ninja. A diferencia de la mayoría de los títulos de estos verdes personajes en donde predomina el estilo *Beat´em Up!*, **TMNT**, de NES, se juega con vista "de lado" en 2D, en una combinación entre **Castlevania** y **Contra**. Tú controlas a las cuatro tortugas, cambiando de una a otra en cualquier momento que quieras. Aunque todas comparten los mismos movimientos básicos, cada una tiene sus ventajas y desventajas de acuerdo con su arma principal.

El juego cuenta con diversos modos para vivir las aventuras de las tortugas; puedes moverte en los mapas con vista aérea, pelear contra numerosos enemigos, explorar dentro y fuera de edificios, enfrentarte a villanos conocidos de la serie, rescatar a **April** y al maestro **Splinter**, subir a la Turtle Van, nadar en una presa, y mucho más. Sin lugar a dudas, éste es uno de los títulos obligatorios para tener en tu Consola Virtual; no importa si eres fan de las tortugas o no, el juego es tan bueno, que bien vale la pena tenerlo en nuestros Wiis ¡y por sólo 500 Wii Points! Por cierto, recuerda que si llegas a perder a alguna de las tortugas, puedes encontrarla en niveles posteriores.





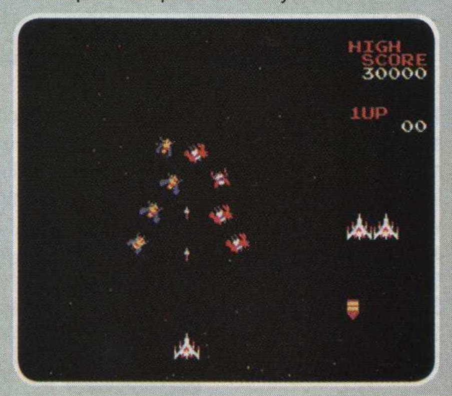
Galaga NES

Wii points: 500

Galaga es la secuela del original *shooter*, **Galaxian**, y tiene un *gameplay* muy similar, pero con mejoras para hacerlo más atractivo y divertido. Tú controlas una nave que debe dispararle a unos enjambres de insectos alienígenas que se mantienen en formación hasta que el ataque inicia. Cada tipo de enemigo se comporta de manera distinta, y hay varios que hacen el papel de "jefes", pues son los líderes de la ofensiva desde un punto privilegiado; estas mismas molestias tienden a lanzarse contra ti, pero intentan también capturarte. Si esto ocurre, tu nave será arrastrada detrás del insecto hasta que sea destruida –lo cual ocasiona que la pierdas para siempre-, o bien, una vez eliminando al alien, la recuperas para poder disparar dos veces a la vez, lo cual te da más poder, pero te hace más vulnerable ante los proyectiles enemigos.



Después de un par de rondas, tendrás una etapa de bonus en donde podrás incrementar tu puntuación al destruir al mayor número de enemigos posibles, los cuales vuelan en formación delante de ti, al estilo de los patitos de la feria. **Galaga** fue uno de los primeros juegos en tener un modo como éste, lo cual lo hace aún más recomendable. Un detalle importante es que a diferencia de su antecesor, **Galaxian**, aquí puede haber dos disparos simultáneos tuyos en pantalla; esto le da un poco de ventaja y más fluidez al *gameplay* de **Galaga**. Este clásico es altamente recomendable para todos los que gusten de un buen reto y de la diversión al estilo de la vieja escuela. Ponte a practicar, pues muy pronto lanzaremos Retos sobre éste y otros títulos para ver quién es el mejor.



PREVIO | FIFA 08

RONALDINHO

ELECTRONIC ARTS · VANCOUVER, CANADÁ

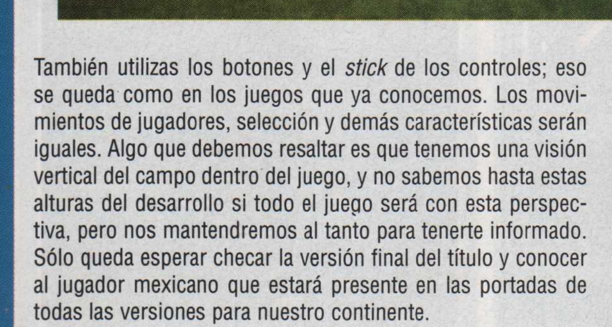


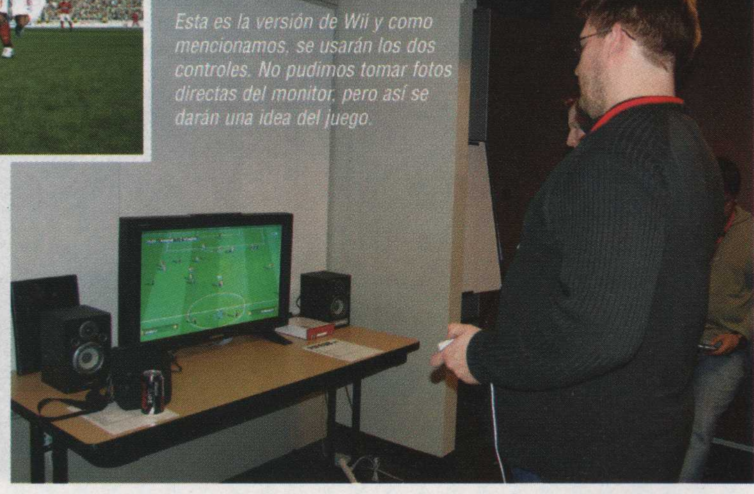
Club Nintendo asistió al evento organizado por EA con motivo del *hands-on* de FIFA 08. Vimos y jugamos esta versión preliminar de la serie, la cual tiene bastantes seguidores en todo el mundo debido a sus licencias con las principales ligas y confederaciones de futbol en todo el mundo. Además platicamos con Joe Booth, productor, y Tim Tschirner, encargado de la versión de Wii... ¡todos unos fanáticos del balompié!

Durante el evento pudimos ver las mejoras que tiene la versión 08 en comparación con las anteriores. Las cámaras durante el juego tienen nuevas perspectivas que nos harán sentir más cerca de la acción. La versión que se está desarrollando para Wii tiene (por obvias razones) movimientos especiales que marcamos con los dos controles; esto la hará muy diferente a las de otras plataformas.



Ahora bien, en cuanto a la versión de Wii que jugamos, te decimos que al principio es algo raro el acostumbrarse a los controles, ya que se juega de una manera distinta, pero una vez que le agarras el modo todo se vuelve más intuitivo. Puedes mandar pases y disparos al arco con movimientos del Wiimote, como si estuvieras dando un espadazo pero vertical, no horizontal. También dependerá de la rapidez con la que hagas el movimiento para imprimirle fuerza al balón. Otra cosa de la que nos dimos cuenta es que para sacar de banda, el movimiento será como si tuviéramos el balón en las manos (sin soltar los controles, obvio).





Esta es la versión de Wii y como mencionamos, se usarán los dos controles. No pudimos tomar fotos directas del monitor, pero así se darán una idea del juego.

También utilizas los botones y el *stick* de los controles; eso se queda como en los juegos que ya conocemos. Los movimientos de jugadores, selección y demás características serán iguales. Algo que debemos resaltar es que tenemos una visión vertical del campo dentro del juego, y no sabemos hasta estas alturas del desarrollo si todo el juego será con esta perspectiva, pero nos mantendremos al tanto para tenerte informado. Sólo queda esperar checar la versión final del título y conocer al jugador mexicano que estará presente en las portadas de todas las versiones para nuestro continente.

ENTREVISTA CON TIM TSCHIRNER (VERSIÓN WII)

CN: Tim, ¿qué nos puedes decir acerca de esta versión de Wii?
TT: Bueno, para nosotros lo más importante es el *gameplay* y con el Wii podemos ofrecer nuevas experiencias al jugar. Estamos cambiando la manera tradicional de juego, tenemos más control sobre el mismo; con el Nunchuk controlamos al jugador, los pases y la velocidad la llevamos con este control. En el caso del Wiimote, es como si fuera tu pie: tienes que hacer el swing al igual que como lo haces con tu pie.



CN: ¿Es difícil el desarrollo?
TT: Es un reto interesante. Lo mejor es que tenemos el motor de juego y que ahora estamos añadiendo el modo de juego con estos controles. No está todo el desarrollo, ahora estamos viendo algunas características especiales como el tiro simulando la patada, pero ya veremos; estamos pensando en la versión final. Trabajamos duro con un grupo de 10 a 15 personas haciendo pruebas con los botones y más.

CN: ¿Entonces podemos esperar más?
TT: Sí, pueden esperar más. Me gustaría decirles más pero hasta este punto no puedo comentar más acerca de esta versión, pero les puedo asegurar que les va a gustar. Muchas cosas buenas están por venir.

CN: ¿Está versión de Wii tendrá juego *on-line*?
TT: Eso probablemente te lo podría confirmar. Son cosas que iremos viendo con el paso del desarrollo del juego; ya les mandaremos más noticias acerca de esta versión.

CN: Esa es buena noticia.

TT: Sí, pero no nada más es eso: como te comenté, estamos trabajando en más cosas para esta versión de Wii; por desgracia no les puedo adelantar más detalles como quisiera.

CN: Platícanos de ti. ¿Te gustan mucho el futbol y los videojuegos?
TT: Sí, soy de Alemania y me gusta mucho ver este deporte; también me gusta mucho jugar con el Wii; desde que se anunció lo estuve esperando. Hacía mucho tiempo que no ordenaba con anticipación una consola de videojuegos. Un juego que me gusta mucho es **Wii Sports**, es un título increíble que puedes jugar con amigos y lo mejor es que se presta para jugadores casuales. Cambió el modo de jugar videojuegos. Definitivamente soy un gran fan de Nintendo.

ENTREVISTA CON JOE BOOTH (PRODUCTOR)

CN: Joe, vimos en la presentación que acabas de dar que eres un gran fan del futbol. ¿Por qué te gusta tanto este deporte?
JB: Sí, te puedo decir que esta es mi segunda pasión después de los videojuegos. Tengo un equipo en Inglaterra, que es el **Leeds United**, que aunque en estos momentos se encuentra en la segunda división de la liga, sigo con ellos. Es una pasión muy especial la que sentimos todos los seguidores de este equipo. Esperamos tener un despertar.

CN: ¿En cuántos títulos de **FIFA** has estado involucrado?
JB: Este es mi segundo título.

CN: ¿Qué nos puedes decir de las nuevas características que tiene esta versión, como las visiones de juego?
JB: Bueno, te puedo decir que esto es el resultado de experimentos. Cuando los videojuegos llegaron a ser 3-D comenzamos a ver los títulos de futbol como en la televisión, pero en la vida real, si tú eres un jugador, debes estar dentro del juego, debes ver tu posición en el terreno, hacer los deberes de tu puesto, cuidar tu zona. Teníamos el sueño de hacer cosas para dar mayor realismo y con esto lo estamos logrando. Nos reunimos con todo el equipo para llevar a cabo esto y está funcionando.

CN: ¿Entonces querías que la gente fuera más parte del juego?
JB: Sí. La idea es que cada jugador reaccione con base en sus características y su posición dentro del terreno de juego. Las cámaras serán fundamentales ya que darán una mayor visión del juego; así tendremos más opciones para reaccionar a las circunstancias.

CN: Estas versiones que hemos visto en el evento son preliminares y les falta desarrollo. ¿Habrá más cosas interesantes para el desarrollo final de este título **FIFA 08**?
JB: Habrá más cosas que tenemos en mente, seguiremos trabajando con las cámaras dentro del juego y será algo muy bueno.

CN: ¿Qué opinas del Wii?
JB: Me encanta el Wii, es algo muy interesante ya que antes las consolas eran muy similares. Ahora cada compañía está haciendo cosas diferentes; tenemos al Wii con su control innovador y su modo de juego distinto, Sony con su Blue-Ray, y Microsoft con su software y Xbox Live. Ahora son propuestas diferentes; tengo las tres consolas en casa y las uso para cosas distintas. Me gusta mucho **The Legend of Zelda**; es una de mis mujeres favoritas, y hablando de Wii, es un reto bastante interesante el desarrollar para este sistema; como vieron hace un rato, el modo de juego simulando un tiro o pase es algo diferente.

CN: ¿Crees que con estas características la gente que no juega se acerque a la versión de Wii?
JB: Definitivamente, a la gente le gusta el futbol y si le ofreces algo nuevo seguro lo compra.



*Joe es un gran seguidor del futbol y del **Leeds United**.*



Compañía: **Tomy**
Desarrollador: **3D**
Categoría: **Acción/Aventura**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**

A pesar de que cada año salen decenas de series nuevas en Japón, sólo unas cuantas logran colocarse dentro del gusto del exigente público de ese país, y todavía una cantidad menor es la que logra traspasar fronteras y darse a conocer en todo el mundo; las que lo consiguen son consideradas fenómenos; de entre ese grupo tenemos por ejemplo **Evangelion**, **Dragon Ball**, o actualmente **Bleach** o **Death Note**, y por supuesto **Naruto** (anime que mueve multitudes debido a lo profundo de la historia). Por tal motivo, después de sus exitosas apariciones en Nintendo GameCube, Tomy, la compañía que lo comercializa, ha decidido llevar esta serie al Nintendo DS con **Naruto: Ninja Council 3**.

El camino para convertirte en Hokage no ha terminado

Una larga espera

Tardó mucho en llegar la adaptación a videojuego de **Naruto**, debido principalmente a que la serie no se transmitía en nuestro continente; pero ahora que las cosas han cambiado y que actualmente podemos disfrutarla por Cartoon Network, llega a nosotros la primera aventura de este ninja para el NDS. Debemos mencionar que en Japón han salido otros juegos, pero que por cuestiones desconocidas han decidido saltarse, lo cual esperemos puedan reconsiderar en algún tiempo ya que son títulos muy buenos, sobre todo el RPG, que logra captar la esencia de la serie de una manera perfecta.

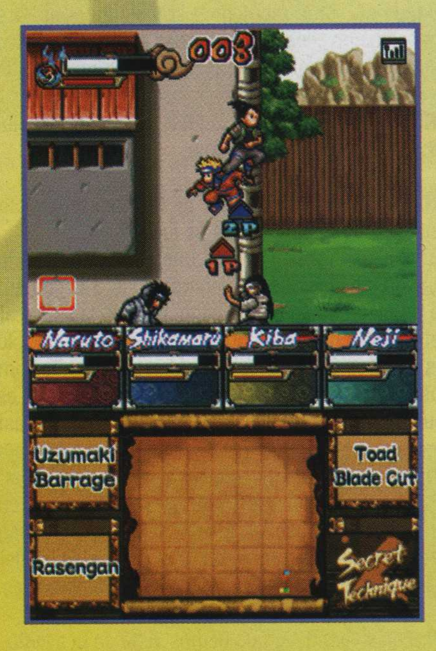




Que nadie te detenga en tu camino

La historia del juego, aunque toma aspectos directamente de la serie de animación, no se basa en algún momento en específico, tratando de dar algo nuevo a los seguidores de la serie. Esto debido a que es muy común que cuando se hace un título basado en una animación, su principal problema sea volver llamativa la historia, ya que a esas alturas es más conocida que nada. Ahora bien, no creas que es un juego donde no pensaron la historia ni cinco minutos, al contrario, está muy bien planeada para ser un título de acción, lo que habla muy bien de los desarrolladores.

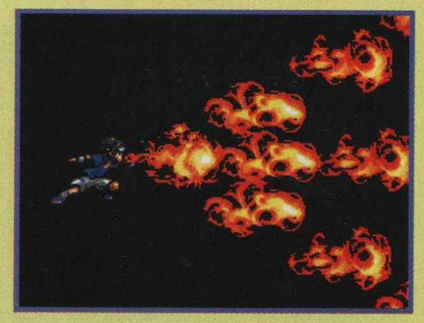
La mecánica sigue siendo la misma que se usó en el Game Boy Advance, es decir, un juego de acción donde vas avanzando mientras terminas con todos los enemigos que te aparecen, pero por lógica en esta ocasión se ha tomado ventaja de las características del Nintendo DS para ofrecer un juego mucho más dinámico. Para empezar tenemos que en la parte superior del sistema es donde se presentará la acción, mientras que en la de abajo veremos la energía de los personajes y los movimientos especiales que puedes utilizar. Para los que se pierden fácilmente, al centro de la pantalla táctil habrá un radar que indicará qué tan cerca están los enemigos de nosotros, así como al jefe final de cada escena.



Elige tu ninja

Antes de comenzar la aventura debes seleccionar a tu personaje, y para eso tienes grandes posibilidades ya que se ha incluido a más de 20 diferentes peleadores, un gran avance tomando en cuenta que para su antecesor sólo se contaba con tres. Ahora bien, algo que vale la pena mencionar es que cada uno tiene habilidades distintas, que dependiendo la escena pueden serte más útiles que otros, así que debes pensar muy bien a cuál escoges. Pero es obvio que **Naruto** o **Sasuke** serán las mejores opciones en un principio mientras te acostumbras a la movilidad del título.







Demuestra tu poder

La manera de avanzar en el juego no es nada complicada, pero sí bastante divertida, ya que tienes varios tipos de movimientos para terminar con tus enemigos, los típicos golpes y patadas, pero además los *shurikens*. Estos tres elementos los puedes utilizar por separado con buenos resultados, pero si realmente quieres sacarles provecho, tu mejor opción es combinarlos entre sí para crear espectaculares cadenas de golpes, que si bien están lejos de igualarse con las de **Viewtiful Joe**, por compararlo con algo, para el estilo de juego quedan perfecto.





En muchas escenas podrás elegir más de un ninja, pero no para usarlos a todos, bueno, no al mismo tiempo o de la manera como te imaginas. Lo que sucede es que como ya te comentamos, en la parte de abajo podrás ver las técnicas de tus personajes, pero no es todo, ya que lo interesante radica en que podrás intercambiarlas con el peleador activo, es decir, si llevas a **Naruto** como el líder de tu equipo y a **Kakashi** como uno de los secundarios, con tocar el nombre de la técnica del segundo con el *Stylus* bastará para que **Naruto** la realice, así que podrás ver cosas muy raras gracias a este novedoso sistema que se ha implementado.

Ahora bien, respecto de los movimientos especiales, te recomendamos que siempre los dejes como la opción fuerte para derrotar a los jefes de nivel o cuando se junten varios enemigos en pantalla, y ya que estamos hablando de estas técnicas, tenemos que decirte que no se trata sólo de presionar un botón y ver cómo tu personaje ejecuta el *jutsu*; para nada. Dependiendo el personaje tendrás que realizar alguna acción diferente para ocasionar el daño. Por ejemplo, si traes a **Sakura**, tienes que mover el *Stylus* rápidamente en la pantalla, mientras que si usas a **Sasuke**, deberás soplar en el micrófono para que lance fuego.





Eleva tu chakra

En cuanto a sistemas portátiles, no encontrarás mejor juego de **Naruto** que éste; lo tiene todo: buena movilidad y acción incesante durante todo el desarrollo, además de que la gran cantidad de personajes lo vuelve un indispensable no sólo para los fans del personaje, sino también para los que gustan de los títulos de *Street Fighting* al estilo de los años del Super Nintendo. No dudamos en recomendarlo, quedarás encantado con la nueva aventura del ninja más popular del momento.



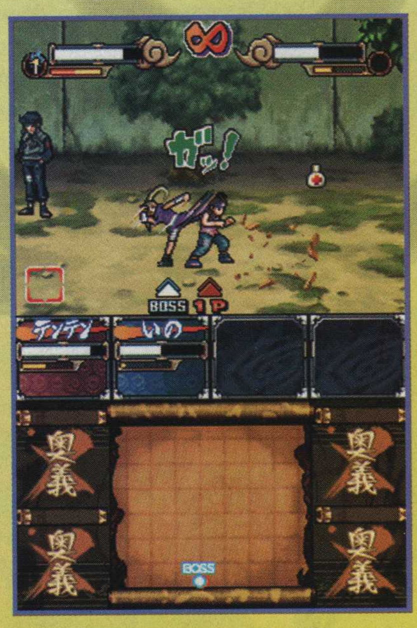






Más allá de la aldea de la hoja

La estructura de los stages está muy bien pensada; ya no encontrarás misiones como en la versión anterior, donde todo era "plano", sino que aquí vas a interactuar con varios elementos como estatuas, piedras, casas, en fin, prácticamente con cualquier objeto en pantalla. Esto le da una gran variedad a la aventura, ya que puedes usar todo lo anterior para esquivar los ataques enemigos, o para diseñar una nueva estrategia de pelea. En total son más de sesenta escenas las que deberás pasar hasta terminar el juego por completo, por lo que te va a dar muchas horas de reto y diversión.



Si todo lo anterior se te hiciera poca cosa, permítenos decirte que aún nos falta platicarte de una de las mejores opciones que contiene el título; nos referimos a una modalidad versus en la que pueden participar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, gracias a la conexión inalámbrica de la consola. Dentro de esta modalidad, vas a tener diferentes opciones como enfrentamientos directos en los que el objetivo será ser el último ninja que quede de pie, o también existirán otras en las que el tiempo definirá al ganador. En fin, eso ya depende de tus gustos; pero por lo pronto es una excelente opción.

RANKINGS



CROW: 8.0

Naruto Ninja Council 3 es la primera entrega de esta línea que llega al Nintendo DS y, aunque la pantalla táctil no se ocupa mucho que digamos, el concepto principal del juego se desarrolla a la perfección en la pantalla superior, mostrando la acción del juego en todo su esplendor. Un detalle que no me agradó tanto es que en ciertas partes del juego no se aprovecha el potencial gráfico del NDS y hasta parece que se está jugando la versión de GBA, por lo sencillo de los escenarios. En resumen, no será el candidato a juego del año -tal vez ni del semestre-, pero seguro entretendrá a los fans.

PANTEÓN: 6.0

Al igual que **Dragon Ball, Naruto** sigue siendo aprovechado y sobreexplotado a más no poder; la diferencia es que todavía Dragon Ball es interesante y Naruto sólo es una historia más de un niñito que quiere ser el mejor. En cuanto al juego, tengo que decir que es bueno a secas, pues no está innovando lo suficiente como para llamar mi atención y que olvide que se trata de un "ninja" con rayitas en el rostro. Lo que sí es notable es que sea de Acción/Aventuras y no uno más de peleas, lo cual le da el poco chiste al juego. Este es uno más de los títulos "sólo para fans".

MASTER: 8.0

Totalmente en desacuerdo con lo que expresa Panteón, ya que para **Naruto** es una obra que, aunque larga, está llena de profundidad, sin duda de lo mejor en el anime en los últimos años; y va mucho más allá de lo que él comenta, pero bueno, en cuanto al juego, es muy bueno, apto para todo tipo de videojugador; no importa si conoces o no al personaje, de todas maneras te gustará, créeme. Lo que más destaco es la capacidad de intercambiar poderes entre los personajes, ya que de cierta manera te ayuda a que tengas a tu "ninja ideal".

1 10



QHDD...

¿qué hay dentro de...

Los jefes de los videojuegos

Por Spot

¿Qué es un jefe?

Dentro del maravilloso mundo de los videojuegos existe un elemento no obligatorio, aunque sí es ya una tradición que esté ahí para hacer más interesante la historia y/o darle más reto a la aventura. Nos referimos a los jefes, que son aquellos personajes controlados por el CPU que deben ser enfrentados de una u otra manera para poder progresar o terminar un juego. Hay muchos tipos de jefes, así como los llamados subjefes y jefes finales; cada uno tiene su chiste y pueden ganarse nuestro más profundo odio o bien, un merecido respeto. En esta ocasión les voy a platicar acerca de cómo se originó el concepto y recordaremos a algunos de los jefes que se han grabado para siempre en nuestra memoria. Prepara tus armas, tus ítems y sube tu vida, porque vamos a comenzar.



Características básicas

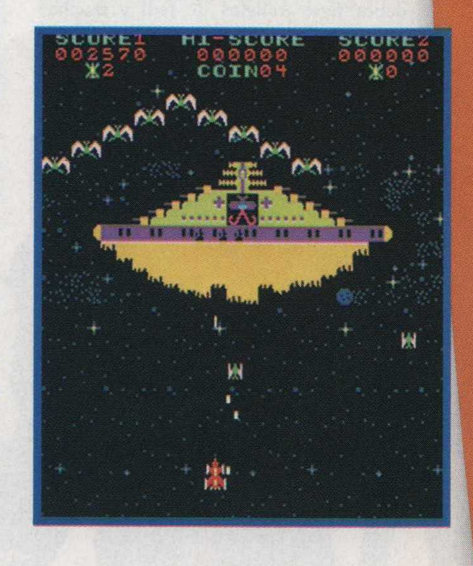
Los jefes son aquellos enemigos que son más fuertes, rápidos, grandes y difíciles que los comunes; éstos pueden aparecer al principio, a la mitad, o al final de una etapa para ser enfrentados u ocasionalmente sólo para presentarse ante el héroe, lo cual depende de su importancia dentro de la historia o evento específico. De vez en cuando son prácticamente vulnerables a algunos o todos los ataques del personaje principal; en estos casos, debes buscar un punto débil para acabarlo, como una zona que queda descubierta por segundos.



¿Por qué "jefe"?

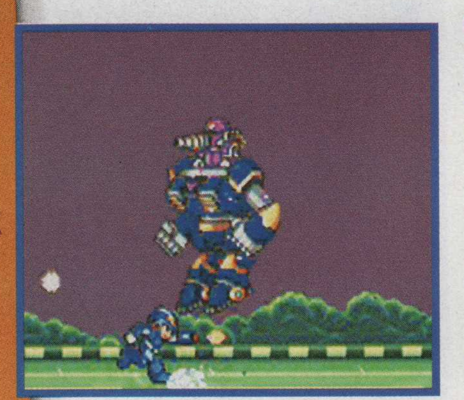
El término suena raro cuando se aplica a ciertos personajes, pero tiene su origen en el concepto de que se trata de alguien que controla, domina, envía o es líder de los enemigos comunes debido a su nivel, su fuerza o rango. Los subjefes son ocasionalmente los personajes con un nivel superior al de las "fuerzas básicas", pero siguen siendo inferiores de una o más maneras que el jefe final, tanto en fuerza, como en tamaño.

En sus inicios, los videojuegos no tenían final, por ende, tampoco había algún personaje a vencer para terminar una etapa o el juego mismo. La mayoría de los títulos se jugaban con el objetivo (además de divertirnos) de imponer una marca difícil de superar; pero obviamente el resultado era el mismo: el juego se iba poniendo cada vez más difícil, hasta que era imposible continuar. Como ejemplos tenemos el legendario **Pong** o **Space Invaders**. En 1978, el juego **Adventure**, de Atari, incluyó tres dragones que hacían más difícil tu jornada; como podías cumplir toda la misión sin necesidad de eliminarlos, no se pueden llamar "jefes" realmente. En 1979, en el juego de Arcadia, **Galaxian**, los escuadrones de enemigos venían acompañados de una nave insignia, pero técnicamente sólo dirigían el ataque de manera figurada; al destruirlas, te daban más puntos que los guerreros normales. El primer juego en tener en realidad un jefe fue **Phoenix**, de Arcadia (1980); después de pasar un par de escenas en donde acababas con los adversarios comunes, tenías que pasar una escena en donde había una nave nodriza con un alienígena en el centro, protegido por la estructura inferior; al dispararle a esta parte, podías ir abriendo huecos para hacer llegar finalmente un tiro que acabara con el extraterrestre y volar la nave. Dado que debías destruirla forzosamente para reanudar el juego, la nave nodriza de **Phoenix** es el primer jefe real de un videojuego.



¡¿No te había vencido?!

Diversos jefes tienen una segunda o tercera forma que va a quedar expuesta al ser derrotados; tal es el caso de **Dracula**, de **Castlevania**, el cual tiende a poseer una "forma verdadera", que es más impresionante y poderosa que la anterior. Este tipo de jefe es popular en los géneros de acción, aventura, RPG y survival, como **Lavos**, de **Chrono Trigger**. En varias ocasiones, ciertos jefes no están destinados para ser vencidos en el primer encuentro; puede ser simplemente para demostrar su poderío e intimidar al jugador, o bien, para preparar su regreso con una versión más fuerte de sí mismo. Otros pueden ser invencibles al ser encontrados, y tener vida o energía más adelante; ejemplos de esto son **Behemoth** ,de **Castlevania Portrait of Ruin**, y **Vile**, de **Mega Man X**. El derrotar al héroe al inicio es una forma de acrecentar el deseo de subir de nivel y llegar hasta el final para tener venganza, lo cual explica el típico transcurso de la historia en muchos RPG. Los jefes pueden variar también de acuerdo con la dificultad en la que se esté jugando; de esta manera, un jefe final puede mostrar sólo su primera forma en el nivel fácil, la segunda en el medio y tal vez una tercera en el difícil; de esto –y otros elementos- depende el tipo de final que se obtiene.



Más allá del límite

En los juegos de pelea, suelen tener atributos más allá de los de cualquier otro personaje; inclusive ser una versión más poderosa del héroe. Ciertos casos llegan a ser ridículamente excesivos, por tener una estamina, resistencia, invulnerabilidad, fuerza, rapidez y movimientos sin paralelo; eso sin contar que pueden tener ataques de los cuales es imposible escapar, como lo son la mayoría de los jefes de la serie **The King of Fighters.** Otro ejemplo son los jefes que pueden ser dañados sólo cuando están distraídos o quedan vulnerables por algún evento ocasionado por el héroe (dejarles caer algo encima, o cuando se cansan o recargan energía, por ejemplo). **Shinnok**, de **MK Mythologies**, es inmortal, y para vencerlo debes quitarle su amuleto.

Jefes memorables

Aquí tengo una selección de los jefes que se han ganado mi admiración o desprecio a lo largo del tiempo, pero indudablemente son recordados por una u otra razón. Sé que no son todos los que quisiera incluir, y tú tendrás tus propios jefes favoritos, así que si quieres compartir con todos nosotros tus experiencias, escríbenos, tal vez luego tengamos un certamen del "jefe del año", o algo así.

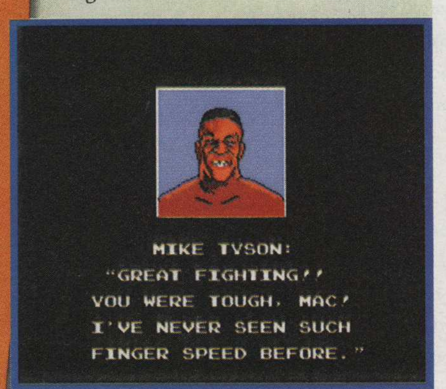
Mike Tyson
Mike Tyson´s Punch out!

Mucho antes de meterse en problemas legales, **Mike** fue uno de los más grandes boxeadores de todos los tiempos. En su versión digital, es el jefe final de su propio juego y sus ataques lo convierten en el reto máximo a vencer; debes tener reflejos de Jedi y mucha paciencia para ganarle. Por fortuna, tiene golpes muy fuertes, pero no tiene ningún movimiento de "mordidas".



Eyedol
Killer Instinct

Si era impresionante jugar el **Killer Instinct** de Arcadia, más lo era enfrentarse a este imponente jefe. **Eyedol** es grande, fuerte, rápido, resistente, ¡y puede regenerar su propia vida! Vencerlo no es tan difícil, pero su feroz apariencia e intimidante presencia lo convierten en uno de los más memorables jefes finales (aunque en la versión de SNES ya no sea tanto el impacto).



Lavos
Chrono Trigger

El jefe final de este estupendo RPG aparece en dos ocasiones durante el juego; además, tiene tres formas con diversas maneras de atacarte y muchísimas habilidades que lo convierten en un gran jefe. Dependiendo de tus decisiones durante el juego, podrás enfrentar dos o tres de sus encarnaciones y obtener finales diversos.





Bowser
Mario (serie)

La principal archinémesis de **Mario** es un ejemplo de enemigo carismático. Sus fines son básicos: dominar el Mushroom Kingdom y casarse con la princesa **Peach**; no siempre las cosas le salen como quiere, pero por su forma de ser se ha convertido en uno de los jefes más queridos por los fans. Adicionalmente, es un ejemplo de jefes que llegan a convertirse en personajes elegibles en más de una ocasión

Dark Demon
Demon´s Crest

El jefe final de este juegazo de SNES es impresionantemente difícil, pues tiene dos formas, múltiples ataques, cambia el terreno en el que lo enfrentas y posee una gran estamina, además de no contar con un punto débil; debes enfrentarlo con toda tu habilidad, pues no hay manera de trabarlo o sacar ventaja de sus movimientos.





Dracula
Castlevania (serie)

El Conde más querido de los videojuegos ha tenido numerosas encarnaciones y formas, tanto estéticas, como en su manera de atacar. Él es un muy buen ejemplo de un jefe final con diversas formas.

Orochi
The King of Fighters '97



La versión de 1997 tuvo uno de los jefes finales más molestos: **Orochi**. Además de tener las típicas habilidades más allá de los personajes normales, tenía un arsenal de ataques y movimientos que lo cubrían de casi cualquier daño y te impactaban en cualquier sitio de la pantalla. Los jefes de esta serie han sido criticados por abusar del concepto y crear personajes sumamente difíciles con barreras literales frente a ellos, obligando al jugador a trabar al jefe en lugar de enfrentarlo por habilidad

Shang Stung
Mortal Kombat (serie)

Aquel enemigo que toma tu misma forma se denomina **Doppelganger,** pero este veterano peleador nos sorprendió en el primer **Mortal Kombat** por tener la facultad de transformarse en todos los demás personajes del juego.

Jason
Friday the 13th

Jason es un jefe final que aparece en incontables ocasiones durante todo tu juego; es veloz, poderoso y malo, muuuy malo. Además de tu habilidad, puedes encontrar armas para ocasionarle más daño cada vez que lo encuentras; claro que debes sobrevivir a sus embates... ¡es como si todo el juego fuera la pelea contra el jefe final!

Ganon
The Legend of Zelda (serie)

Este jefe es uno de los más enigmáticos por su historia; en los inicios de la franquicia, era un puerco hechicero, pero en **Ocarina of Time** conocimos más acerca de los antecedentes de este singular jefe, que también llega a tener varias formas.

M. Bison
Street Fighter (serie)

M. Bison no es un enemigo demasiado difícil, pero es memorable por ser el principal antagonista de varios de los peleadores de la saga; sus poderes lo hacen un rival fuerte, pero pasable.



Mr. Karate
Art of Fighting

Takuma Sakazaki es el jefe final de este popular juego de Arcadia y SNES. Él posee los mismos movimientos que los dos héroes, **Ryo** y **Robert**, pero enormemente incrementados para hacerlo un formidable adversario.



GAMEVISTAZO

SIM CITY DS

Electronic Arts



Una de las mejores series de simulación que existen es sin duda la de **Sim City**, la cual tiene una larga trayectoria dentro del mundo de las PC, y que pudimos conocer en consola gracias al Super Nintendo en el año 1991; desde aquel entonces se llegó a rumorar muchas veces que la volveríamos a disfrutar en alguna plataforma de Nintendo, pero esto nunca sucedió, hasta ahora, que Electronic Arts se prepara a llevarla al Nintendo DS. Si no habías escuchado nunca de este juego, sigue leyendo, tal vez hasta descubras que tu verdadera vocación está en la construcción.





Edifica tu futuro

La premisa del juego es muy sencilla: debes construir una ciudad entera, pero antes debes tener en mente que no se trata sólo de decir "yo quiero que tenga puros edificios altos"; para nada. Debes apegarte a un presupuesto, lo que de entrada no te va a permitir tener lo mejor de lo mejor en tu metrópoli; otro aspecto sumamente importante es la planeación: imagina que pones unas casas de un par de pisos, ¡pero las rodeas de rascacielos!; pues como que para quien habite la casa no va a ser muy agradable abrir sus ventanas y ver sólo paredes, ¿verdad?, por lo que lo recomendable es que antes de colocar los inmuebles, delimites un área para cada tipo de construcción, pues así no tendrás problemas cuando quieras remodelar.



Muy buenos cimientos

¿Saben por qué este tipo de juegos casi no llega a otras plataformas que no sean las PC? Porque debido a lo estructurado de su *gameplay*, el adaptarlo a los controles tradicionales suele significar un retroceso en la serie, y los seguidores así lo han hecho saber. Por tal motivo, los desarrolladores esperan hasta que exista una máquina capaz de reproducir intacta la jugabilidad, o como sucede en esta versión de NDS, mejorarla. Es en verdad sorprendente lo que se consiguió en este juego; tiene tantas variaciones y opciones que aunque no seas fan pasarás buenos momentos con él.

¡Manos a la obra!

Todo suena muy bien, pero debes tener una pregunta: ¿cómo hacer todo eso? Bien, enseguida te lo explicamos. Cuando estés diseñando, en la pantalla superior de tu sistema aparecerá la imagen de cómo va quedando tu ciudad, y en la de abajo se mostrarán todas las herramientas que tienes para tu labor, donde lógicamente el *Stylus* y la pantalla táctil son piezas clave. Con sólo marcar de dónde a dónde quieres tus condominios, éstos aparecerán. No será como en otros títulos, donde tienes que estar marcando uno por uno, lo que hacía que perdieras tiempo. Del mismo modo, elegir los colores o los elementos que estarán alrededor de tus construcciones será tan fácil como seleccionarlo con el *Stylus* dentro de una paleta que estará siempre en un costado.



De lo bien que esté todo organizado y acomodado dependerá si será un lugar próspero o no; por ejemplo, si pones la zona industrial en un lugar donde simplemente el suelo no soporte la cantidad de edificios que habrá ahí, terminará por venirse todo abajo literalmente y entonces tendrás que gastar dinero para construir nuevamente. lo que te va a ocasionar una frustración bastante fuerte; y perder ese capital que pudiste haber invertido mejor en hacer parques u otros lugares al aire libre que tanta falta hacen siempre en las grandes ciudades en estos tiempos.

Harry Potter and the Order of the Phoenix

© 2007 Electronic Arts

Compañía: **EA**.
Desarrollador: **EA**.
Clasificación: **Teen**.
Categoría: **Acción / Aventura**.
Jugadores: **Multiplayer**.

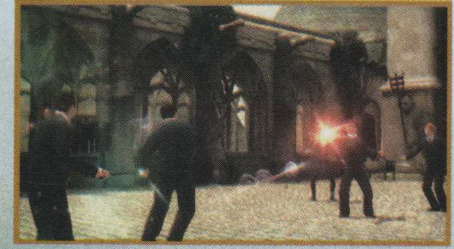
El joven mago hace su triunfal ingreso en la consola de siguiente generación

Interactúa con diversos objetos mágicos, fantasmas y retratos de cada cuarto, corredor y jardín. Todo recreado con el máximo detalle que podrás ver en la película.

Con **Harry Potter and the Order of the Phoenix** van cinco títulos de la línea principal en la historia del joven aprendiz de mago, los primeros cuatro los tuvimos en el Nintendo GameCube y en los portátiles, pero llegó el momento de disfrutar de una aventura con un estilo de juego único en el Wii, además de que el nuevo aspecto gráfico luce más maduro y con mejores efectos visuales. Siguiendo fieles a los conceptos clave de la serie y del libro, aquí observaremos a un **Harry** más maduro, quien deberá luchar contra viejos y nuevos enemigos en su quinto año en Hogwarts. EA promete que esta será la entrega más realista, capturando la esencia de **Harry Potter** y logrando que vivas la emoción al ver la película, y sobre todo, que te diviertas cuando juegues de forma interactiva esta odisea de magia y fantasía.



Las animaciones de los personajes han evolucionado satisfactoriamente, así como los detalles gestuales que se resaltan bastante incluso cuando se sostiene un diálogo.



Las escenas de acción son constantes, claro está que también habrá partes de investigación, pero todo está muy bien equilibrado para que no te aburras al recorrer Hogwarts.

Prepárate para enfrentar una nueva lucha contra Voldemort y su grupo de villanos

En **Harry Potter and the Order of the Phoenix**, **Harry** regresa por su quinto año en Hogwarts y descubre que mucha de la comunidad de hechicería está en desacuerdo con el reciente encuentro del mago adolescente con el malvado **Lord Voldemort**, e incluso prefieren poner oídos sordos a los rumores de que **Voldemort** ha regresado. Temiendo que el venerable dirigente de Hogwarts, **Albus Dumbledore**, está mintiendo sobre el regreso del innombrable para socavar su poder y tomar su trabajo, el Ministro de Magia, **Cornelius Fudge**, pretende que un nuevo maestro de Defensa Contra las Artes Oscuras se mantenga al pendiente de las actividades de **Dumbledore** y de los estudiantes de Hogwarts.



Los efectos de iluminación están mejor trabajados que en la pasada entrega, ahora podemos disfrutar de fuentes de luz que se asemejan más a la realidad.



El diseño de los exteriores cuenta con muchísimo detalle y parecido a la cinta, ya que los diseñadores del juego se basaron en las imágenes de la película para lograr un mejor resultado.

No obstante, el curso de magia defensiva de la profesora **Dolores Umbridge** deja a los jóvenes hechiceros afligidos y poco preparados para defenderse de las fuerzas oscuras que los amenazan por toda la comunidad de magos, así que para proteger a sus amigos, **Ron** y **Hermione**, **Harry** pone el control bajo sus propias manos y pronto se reúne secretamente con un grupo de estudiantes, quienes se llaman a sí mismos "La Armada de Dumbledore", y les enseña cómo defenderse de las artes oscuras, preparando así a los valientes jóvenes para la extraordinaria batalla que se vislumbra en el horizonte.

Realiza nuevos hechizos de alto poder, que aprenderás en tu quinto año en Hogwarts con simples movimientos del control remoto. Incluso puedes seleccionar una modalidad fácil para pulir tus habilidades o intentar un reto mayor en la máxima dificultad.

Ella es la parte agradable de este trío de aprendices, su talento es impactante; además de que es bastante inteligente. Mientras que **Harry** es el ímpetu y fuerza del equipo, **Ron** es la parte... mmmh... "graciosa", **Hermione** será quien los mantenga con los pies sobre la tierra, como siempre.

Ron es un gran amigo de **Harry** y siempre estará a su lado apoyándolo en cualquiera de las aventuras que ocurran en el mundo de la magia. Sus habilidades en las técnicas secretas no son muy buenas y de hecho tampoco es el más brillante de su clase, pero es buen tipo.

Demuestra tus habilidades en impresionantes combates que van desde el ataque de los Dementor en Little Whinging, hasta las épicas batallas en el Ministerio de Magia.

¿Qué ventajas tiene la versión de Wii?

No sólo se trata de experimentar de forma interactiva la batalla entre el bien y el mal, sino que incluso ahora lo podrás efectuar como siempre quisiste, siendo tú el que abanique la varita mágica para realizar los diversos hechizos al tener el control total del Wiimote. De hecho, con la capacidad de jugar con múltiples personajes que incluyen a **Harry Potter**, **Dumbledore** y **Sirius Black**, el videojuego de **Harry Potter and the Order of the Phoenix** te hará sentir la experiencia de recorrer los pasillos de Hogwarts con lujo de detalle y enfrentar a toda una gama de enemigos que tratarán de deshacerse del joven que amenaza el reinado de **Voldemort**.



Harry ha madurado tanto personalmente como en su talento de mago, pero los retos serán mayores esta vez.



Trata de tener conversación con los diferentes personajes del juego; nunca sabrás quién puede darte información valiosa.

Cada acción de magia la puedes realizar con el Wiimote: basta con un ligero movimiento de tu muñeca para que hagas un hechizo. Cada uno tiene su estilo diferente, así que deberás probar múltiples combinaciones para hacer justo lo que quieres. Por ejemplo, si quieres levitar algún objeto, tienes que efectuar un ligero movimiento del Wiimote hacia arriba y mantenerlo estable para luego darle la dirección que quieras. Puede que suene muy básico, pero la verdad en cuanto lo juegues sí notarás la diferencia a como era antes de sólo presionar los botones.

Lo más apegado a la realidad

Para que el juego pareciera un brazo verdadero de la película, la gente de EA escaneó los rostros de los personajes principales, así como también recreó de forma virtual cada rincón de Hogwarts. Un punto importante es que se contó con el apoyo de los actores para que las voces en el juego sean exactamente las mismas que en la película, por lo que podrás escuchar a los jóvenes hechiceros con toda claridad. En lo personal, nos gustó mucho el diseño de escenarios, lucen de maravilla tanto en interiores como en exteriores y las animaciones de los personajes no se ven para nada acartonadas como ocurría en entregas pasadas; esto lo notarás en sus movimientos corporales y gestuales; por ejemplo, muchas veces, cuando un personaje hablaba, sus labios no estaban sincronizados o de plano ni se movían; pero esto no ocurre en **Harry Potter and the Order of the Phoenix**.

El estilo de juego se mantiene exactamente igual al visto en entregas previas; tienes acción con libre movimiento por todas las partes del instituto Hogwarts; claro está que dependiendo de tus avances en la aventura, podrás explorar nuevas habitaciones y cuartos secretos del lugar, así como también tendrás acceso a zonas externas que amplían la emoción del quinto año de aprendizaje.

¡También pídelo para llevar!

La reciente aventura del joven mago también estará lista en su versión portátil, tanto para el Nintendo DS como para el Game Boy Advance. En el caso del DS, podrás utilizar el *Stylus* para generar las magias (como ocurre con el control remoto del Wii), participar en diversos minijuegos dentro de las clases como Defensa Contra las Artes Oscuras y Cuidado de las Criaturas Mágicas. Además, podrás probar tus habilidades en contra de uno de tus amigos en cualquiera de los juegos *multiplayer* que encontrarás en **Harry Potter and the Order of the Phoenix**. En la pantalla superior podrás disfrutar de toda la acción principal, mientras que en la táctil harás los conjuros y seleccionarás diversas opciones y objetos. Un detalle vistoso es la cualidad de poder girar el DS a modo de libro para que puedas observar la escena cuando estés en combate con otro mago. Gráficamente luce muy bien, aunque tiene sus limitantes al no estar tan detallado como su versión casera (por obvias razones), pero aun así, los *backgrounds* y las animaciones hablan mucho de la calidad positiva del juego.



GameBoy Advance


GameBoy Advance



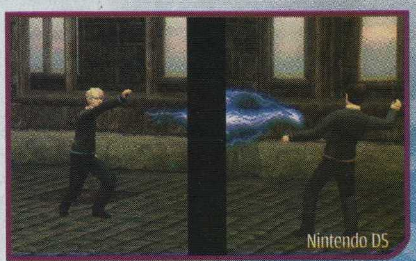
GameBoy Advance

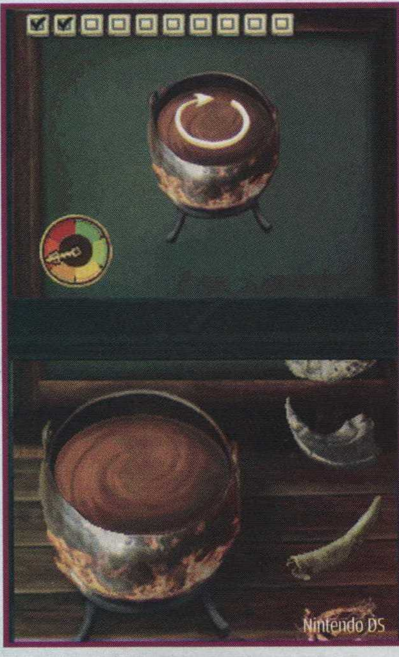
GameBoy Advance

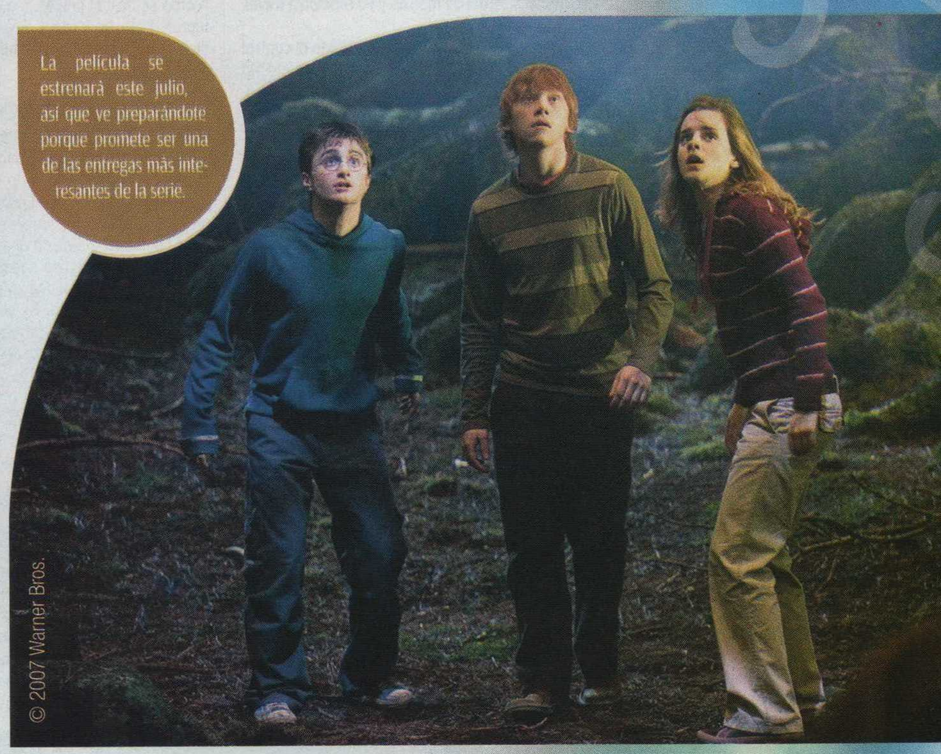

Nintendo DS



Nintendo DS


Nintendo DS


Nintendo DS


La película se estrenará este julio, así que ve preparándote porque promete ser una de las entregas más interesantes de la serie.

Entrevista con Harvey Elliott, productor ejecutivo de Harry Potter and the Order of the Phoenix.


Harvey muestra su gusto por la serie de Harry Potter. Como él nos comenta, la versión de Wii será muy real debido al uso del Wiimote como varita mágica.

Club Nintendo: ¿Cuál ha sido el mayor reto en este título de Wii?
Harvey Elliott: Hemos disfrutado mucho el desarrollo de este juego para Wii, es realmente una consola fresca para desarrollar, ya que el control nos demanda pensar diferente acerca de cómo el videojugador experimenta el juego. El reto mayor ha sido aprovechar toda la ventaja del control del Wii como si fuera la varita mágica de **Harry**. Cuando el Wii fue anunciado, todos inmediatamente pensamos que sería un sistema de juego para un título de **Harry Potter**, es decir, teníamos muchas esperanzas de ello.

CN: ¿Qué tanto acercamiento tuviste con las personas encargadas de la película y con J.K. Rowling para lograr que el juego fuera lo más apegado a la historia original?
HE: La mayor parte de la película, y por ende del juego, se desarrolla en **Hogwarts**. Hemos construido la escuela completa, igual que en la cinta. Eso sólo es posible de lograr trabajando realmente cerca con la gente de la película y literalmente tomando los planos del los sets y construyendo un castillo que inicialmente lucía como un dibujo de arquitecto en 3-D; de esa manera supimos las dimensiones exactas de cada cuarto. Por supuesto, el filme no muestra cada cuarto del Castillo, para lo cual nos basamos en las cuatro películas anteriores y así estar en lo correcto. Tuvimos mucha suerte de que el estudio estuviera a sólo 45 minutos en coche, así cada vez que diseñábamos un nuevo set, podíamos llevarlo para asegurarnos de que captábamos bien cada rincón: ver que las luces estuvieran bien y utilizar las cámaras correctas. Este es el quinto videojuego que hacemos con ellos, así que ya te puedes imaginar el archivo de referencias que hemos conseguido desarrollar en estos años. Por supuesto, cada cosa que ponemos en el juego tiene que ser aprobada por J.K. Rowling, a fin de asegurarnos de mantener la esencia real de ellas hacia **Harry Potter**. Somos unos verdaderos fans de los libros y queremos hacer el juego más auténtico de **Harry Potter** logrado hasta ahora.

CN: Desde **Harry Potter and the Globbet of Fire**, la trama era más oscura, y en **The Order of the Phoenix** se percibe aún más, ¿cómo se ve esto reflejado en el juego?
HE: La línea de la historia en el juego es definitivamente más oscura en lugares como **Goblet** o **Azkaban**, con el retorno de **Voldemort** al poder, aunque ni **Harry** ni **Dumbledor** lo crean. Y el maestro de los magos en el Ministerio de Magia, intentando enterrar la verdad, realmente hace una historia concluyente. También encontramos que **Dolores Umbridge** es un personaje fantástico cuando se infiltra en la escuela, pues lo hace lentamente durante el ciclo escolar y hace de éste un lugar incómodo para estar. Por supuesto, el sentido del juego, así como el de la película, es entretener, por lo que tenemos un nuevo modo de juego que da balance a esta oscuridad, permitiendo al jugador entrar en la magia dentro de la escuela, no sólo para enfrentar la maldad de **Slytherins**, sino también para resolver los muchos secretos alrededor del mundo de **Hogwarts** a través del uso del nuevo sistema de magia. Además, obviamente habrá minijuegos como **Gobstones** y **Wizard Chess**, que son distracciones divertidas alternas a la aventura del castillo.

CN: ¿Podrías comentarnos más a detalle sobre el sistema de magias y su función a través del control remoto del Wii?
HE: En un momento dado nos preguntamos si Nintendo no habría desarrollado el control del Wii pensando en un juego de **Harry Potter**. En serio, ¡es una varita mágica! En cuanto el jugador mueve su varita mágica, **Harry** lo hace, es decir, el juego reconoce los movimientos. Realmente se siente que estás haciendo magia. Si quieres encender fuego en algún objeto, simplemente tienes que mover rápidamente la varita de izquierda a derecha, como si estuvieras haciéndolo de verdad. Si quieres levantar algo usando *wingardium leviosa*, sólo levanta la varita y el Nunchuk al mismo tiempo y el objeto se elevará, después mueve la varita y lo moverás. Es exactamente como te lo estás imaginando. En combate funciona de igual manera: si quieres derribar a tu oponente, sólo dale un empujón; incluso quitarle su varita mágica se siente magnífico. El control es la varita en la mano de **Harry**, de hecho hemos establecido que no necesitas la barra de sensor para hacer magia, tan sólo si deseas una puntería fina.

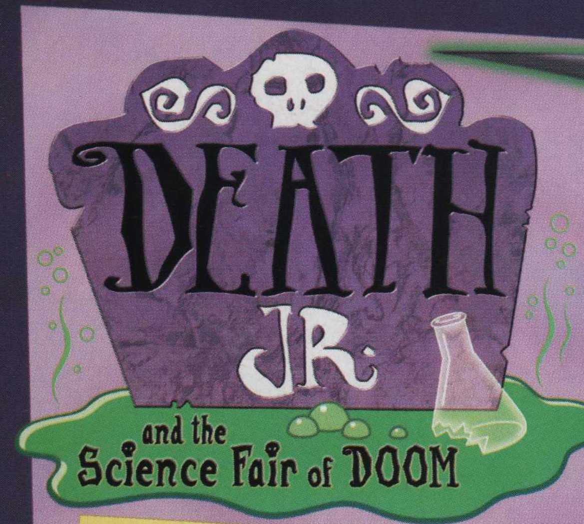
La escuela está llena de cosas por descubrir; todo te dará puntos de recompensa que puedes juntar para mejorar la habilidad mágica y preparación para las batallas de **Harry**, **Ron** y **Hermione**. Cada descubrimiento se relaciona físicamente en **Hogwarts**, que es lo opuesto a un coleccionable genérico. Por ejemplo, puedes usar tu hechizo de fuego para encontrar y encender los candiles en la gran sala, o utilizar tu magia para hallar los símbolos secretos en el patio y experimentar con la magia para descubrir cosas en el Castillo. Cada cosa que hacemos representa un cambio de apariencia en la escuela. Mientras incrementas tu magia y te haces más poderoso, verás un cuarto secreto llamado **"The Room of Rewards"** en donde abrirás trofeos y películas como recompensa, incluyendo entrevistas exclusivas con el reparto de la cinta. Lo mejor que hemos detectado en los jugadores en este año es que practican de diferentes maneras: algunos aman hallar objetos, aunque otros prefieren los combates de magos o simplemente seguir la historia del juego.

CN: Hemos visto que se puede controlar a diferentes personajes, ¿podrías hablarnos sobre sus habilidades y cuánto influyen dentro del juego?
HE: En la mayor parte del juego, tú eres **Harry**, pero hay momentos realmente buenos, por ejemplo, cuando vuelas alrededor de **Grand Staircase** como **Fred** y **George** (con los juegos artificiales para molestar a **Umbridge**), y por supuesto el gran final del juego, cuando juegas como **Sirius Black** y **Dumbledore** en el Ministerio de Magia, ¡y por primera vez haces magia de adulto!

CN: ¿El juego se limita a lo visto en la película o incluirá escenas y lugares extras, como se ha visto en recientes adaptaciones filme-juego?
HE: Obviamente un juego necesita ser más largo que la película, así que aunque seguimos la historia principal del filme, hicimos muchas partes más profundas; por ejemplo, en lugar de sólo conocer a los 28 miembros DA en el **Room of Requirement**, tendrás que encontrarlos en la escuela, ayudarlos con alguna tarea y después decirles que te busquen en el **Room of Requirement**; dichas tareas incluyen esconder paquetes secretos para **Fred** y **George** en la **Boathouse** e introducirte en la oficina del profesor **Umbridge** usando la capa mágica. Y en cuanto a los "extras", tenemos una serie de cintas de "cómo se hizo el juego", y que debes activar, que incluyen a muchos de los actores que fueron a la oficina para que escaneáramos sus rostros y grabáramos sus voces (¡uno de los grandes puntos de hacer los juegos de **Harry Potter** es que tenemos que tratar con los actores!).

CN: ¿Qué tanta libertad tendremos para explorar los escenarios? ¿Podremos entrar en todas las partes de **Hogwarts** desde el inicio, o debemos hacerlo poco a poco?
HE: Poco después de que llegues a **Hogwarts**, tendrás la libertad de ir a más de 70 locaciones del Instituto. Hacerlo un mundo abierto abarcó una gran área, pero el equipo lo hizo muy bien. Pusimos la barra muy, muy alto, para crear un mundo abierto que luciera mejor que los títulos lineales tradicionales, construyéndolo de tal forma que el jugador nunca deba detenerse en una pantalla de carga y cambiar la arquitectura de la película de **Hogwarts** tan sólo para hacerlo más fácil. No creemos que un mundo abierto tenga que ver con una pobre calidad en gráficos, así que nos dedicamos bastante para que se sienta y se vea sorprendente. He visto que muchas personas toman el control en **Great Hall**, corren hacia el **Grand Staircase**, abren una puerta (o un pasaje secreto) para correr nuevamente y dos horas después se sorprenden de que encuentran nuevos cuartos, patios, profesores y estudiantes para platicar y, por supuesto, más secretos por descubrir. Es decir, quedan asombrados por la escala del Castillo. Afortunadamente, hemos agregado un sistema de navegación de magia que te permite seleccionar tu destino desde el mapa de **Marauder**, para que seas llevado mediante huellas mágicas que aparecen en el juego, guiándote hasta que te aprendas el camino.

CN: ¿Qué podremos esperar de la versión de Nintendo DS? ¿Cómo usarás la doble pantalla y el Stylus?
HE: El Nintendo DS tiene un diseño de juego único, aunque por supuesto **Hogwarts** es aún **Hogwarts** y la historia central es la misma. En el NDS usas el Stylus como una varita mágica, sólo presionas en el objeto con el que quieras interactuar, dibujas el gesto o forma correcta en la pantalla y después participas en un minijuego con un hechizo en específico. Pero mi parte favorita es estar en todos los minijuegos, particularmente uno de la clase de pociones. **Snape** te pedirá que mezcles una poción en un calderón, así que debes elegir los ingredientes adecuados, mover la poción en la dirección correcta y soplarle (con el micrófono) al fuego para que el calor se incremente.





Desarrollador: **Backbone Entertainment**
Compañía: **Konami**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**

¡LA MUERTE LLEGA AL NDS!

Olvídate de los fornidos héroes de barba partida y rubio cabello; DJ llega al Nintendo DS para demostrar que cuando se tienen agallas, no se necesita ni siquiera piel para triunfar. Death Jr. and the Fair of Doom es la secuela del original Death Jr. para PSP; pero a diferencia de su predecesor, ahora tendrás una interactividad más entretenida gracias a las características del DS. No tengas miedo y prepárate a vivir las experiencias más disparatadas con DJ y compañía.



Death Jr.

DJ (como le llaman sus amigos) es casi como cualquier otro chico, con la diferencia de que está muerto y su padre es nada más y nada menos que la Muerte. Él asiste a la escuela y "vive" emocionantes sucesos junto con sus compañeros, siempre tratando de no volver a decepcionar a su padre manteniéndose fuera de problemas; lamentablemente, las cosas han salido mal en la feria de ciencias, y **DJ** y su novia **Pandora** deben luchar para restaurar el orden antes de que sea demasiado tarde.

Pandora

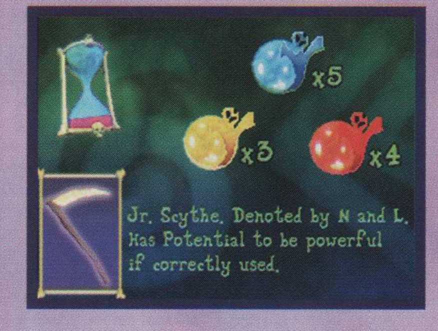
Bonita, inteligente y con desorden obsesivo-compulsivo... justo el tipo de chica apropiada para ser la novia del hijo de la Muerte. Su estilo de vida es bastante gótico, por lo cual le agrada andar con **DJ** y sus demás amigos; en esta aventura ella acompañará a su querida y esquelética pareja para ayudarlo en todo lo que necesite.

Entra al mundo de DJ

La acción de **Death Jr.** se lleva a cabo en escenarios muy bien detallados en 3D, ambientados con todo tipo de elementos oscuros y sobrenaturales. El *gameplay* es bueno; principalmente nos gustó cómo manejaron ciertas partes en donde debes avanzar al estilo de la vieja escuela en 2D. Durante tu jornada podrás conseguir diversos tipos de ítems, así como dinero para ir mejorando tus armas y ataques para darle a los héroes más oportunidades de seguir con vida (o sin ella). Las animaciones son muy fluidas y los gráficos se ven muy bien; muchos fans de Tim Burton se sentirán como en casa gracias al estilo gótico de **Death Jr.**

Trabajo en equipo

Para progresar durante tu juego, debes saber combinar las habilidades de **DJ** y **Pandora** en las múltiples etapas llenas de enemigos, puzzles y demás peligros. A pesar de compartir los mismos movimientos básicos, cada uno de ellos tiene sus propios ataques y estilo para deshacerse de sus oponentes; **DJ** emplea su icónica guadaña y **Pandora** un látigo que va muy bien con su personalidad.









Controla la acción

Al explorar los diversos escenarios, serás atacado por numerosos enemigos, los cuales serán más poderosos conforme vayas avanzando; para poder enfrentarte a ellos necesitas saber controlar muy bien a tus dos personajes. Con el Pad te mueves hacia cualquier dirección, mientras que el *Stylus* te servirá para atacar a tus adversarios con simples toques en la pantalla táctil. Para poder ejecutar los combos, es necesario combinar los movimientos del Pad con rápidos trazos del *Stylus* en varias direcciones. No te preocupes, pues esta forma de *gameplay* es muy sencilla de aprender; claro que depende de tu pericia el saber usarla de manera efectiva ante los diversos enemigos.



Minijuegos

Dentro de **Death Jr.** encontrarás varias misiones y minijuegos que pondrán a prueba tu destreza e ingenio; todos requerirán de un buen dominio del control y de que pienses un poco antes de actuar, pues no se trata de eliminar a todo lo que se ponga enfrente en todas las etapas. Adicionalmente, podrás invitar a tus amigos a una buena reta, pues algunos de los minijuegos que encuentras en tu camino podrán ser utilizados como *multiplayer* con el modo Wireless del NDS.



¡Juégalo!

Death Jr. and the Science Fair of Doom es un buen juego que no dudamos en recomendarte por su divertido *gameplay* y su estilo poco usual. Si ya tienes experiencia con otros juegos en donde usas el Pad y el *Stylus* simultáneamente, no tendrás problema alguno en acomodarte con el estilo de **Death Jr.** Nos gustó mucho la idea de traer a este singular personaje al sistema portátil consentido: el Nintendo DS; así que no dudes en darle una oportunidad, no te arrepentirás.

RANKINGS



CROW: 7.0

Death Jr. and the Science Fair of Doom es un juego típico de aventuras con curiosos personajes que salen de toda realidad. Su estilo de juego es *side scrolling* y emplea ambas pantallas para que vivas las misiones. En la superior se muestran las estadísticas y otros detalles básicos, mientras que la acción principal se desarrolla en la táctil. El juego es muy sencillo en cuanto a dificultad, los enemigos no muestran un reto importante, pero para los pequeños jugadores será algo interesante.



PANTEÓN: 9.0

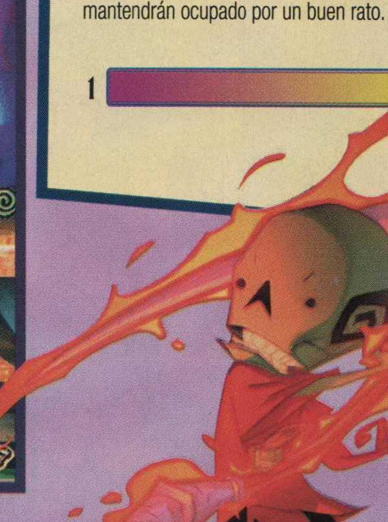
La verdad es que Konami me decepcionó cuando supe que el primer **Death Jr.** era sólo para PSP; pero eso no disminuyó mi fe en esta gran compañía y ahora veo que no me equivocaba: **Death Jr.** llega al NDS para complacer a los fans de lo sobrenatural y las aventuras llenas de acción y peligros. Me gustó la forma de controlar a los personajes y el ambiente al estilo Tim Burton que maneja. No dudo en recomendarlo mucho. Tenía que ser de Konami, naturalmente.

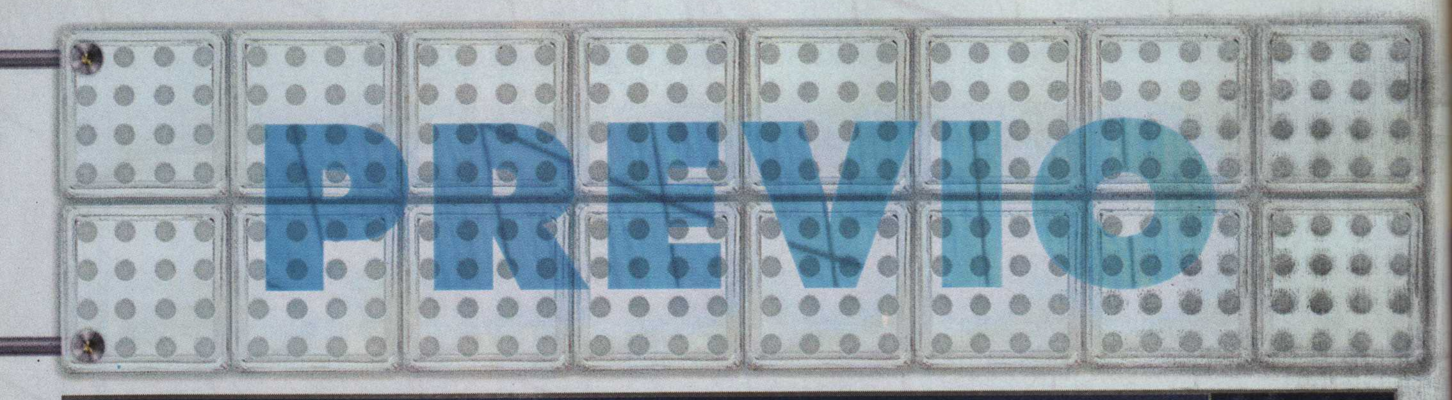


MASTER: 7.0

No me llama tanto la atención este juego, y aunque tiene una buena idea al combinar la pantalla táctil con movimientos en el pad, siento que no los supieron llevar de manera adecuada; por otro lado, los escenarios tienen buen diseño, pero a los enemigos les falta talento, ya que parece que esperan a que les pegues; en fin, como sea, tiene sus puntos buenos como los minijuegos, que te mantendrán ocupado por un buen rato.

1 — 10





Battalion Wars II

Wii



Una de las decisiones más acertadas de la Gran N con la salida del Nintendo DS al mercado, fue internacionalizar la serie **Advance Wars**, que antes sólo existía en Japón, y se le conocía con el nombre de **Famicom Wars** o **Game Boy Wars** (esto obviamente dependiendo de la consola). Dichos juegos, a pesar de pertenecer al género de estrategia, no eran para nada complicados de jugar, ya que todo se realizaba por comandos muy simples, los cuales se volvieron todavía más simples con su llegada a Nintendo DS y a GameCube, donde se renovó el *gameplay* por completo para ofrecernos un juego dinámico y enfocado a la acción. Una secuela de la versión de Cubo era cuestión de tiempo, y por fortuna ya está desarrollándose para Wii.



La guerra está en todas partes

Para darle mayor variedad a las escenas del juego, se han creado ambientes en cielo, mar y tierra, cada uno con enemigos específicos, en los que deberás planear muy bien tus estrategias para no salir con bajas en tus filas. Pero no creas que vas a andar con tu pistola disparándole a los aviones, no; se han diseñado armamento y vehículos especiales para cada ambiente; esto parece algo simple, pero agrega un nuevo nivel en cuanto a reto, y más si tomas en cuenta que el Wiimote te va servir para cada una de las funciones que vayas a realizar.

Dirige la invasión

Obviamente la primera mejora que encontraremos está en la forma de controlar todos los elementos del juego, para lo cual usaremos ambos controles, es decir, el Nunchuk y el Wiimote. Con el primero es lógico que vamos a mover a nuestro personaje con ayuda del *Stick*, pero también se sacará provecho de su sensor de movimiento, ya que al agitarlo el soldado va a saltar. Con el Wiimote, controlaremos la vista, y con sólo apuntar a donde queremos dirigirnos u observar, bastará para hacerlo; esto es muy útil, ya que si recuerdas, en la edición de Nintendo GameCube, cuando te rodeaban en ocasiones por la intensidad de los disparos, no podías cambiar de objetivo tan rápido como deseabas.

Las armas son parte fundamental del juego, y todas ellas se controlan con el Wiimote, lo que te facilitará su uso, ya que, por poner un ejemplo, ahora, cuando poseas la bazuca no tendrás problemas en acertar a tus blancos aunque tengas pulso de "maraquero". Otra de sus cualidades será la de controlar los vehículos del juego, dando una sensación de realismo que nunca había tenido la franquicia. Creemos que en la versión final se podrán controlar las tropas al estilo de **Pikmin**, pero de modo más intuitivo, ya que el control es ideal para esto, aunque también estamos seguros que Nintendo debe estar guardando un par de sorpresas.



Nunca saques la bandera blanca

Este nuevo juego de **Battalion Wars** pinta para ser un gran lanzamiento, aunque su único problema es precisamente ése, que aún no tiene una fecha sugerida para salir al mercado... pero bueno, estamos seguros que la espera será compensada, sobre todo porque, como ya te hemos comentado, incluirá una modalidad *on-line*, con la que podrás competir con personas de todo el mundo en campos diseñados específicamente para este cometido. Como sea te estaremos informando de todo lo que se diga en relación con este esperado juego para Wii.





Godzilla Unleashed



Atari

Godzilla está de regreso dispuesto a enfrentar a los demás kaijus en las batallas más impresionantes que jamás hayas visto, esta vez en el Wii. Como ya es costumbre, el legendario rey de los monstruos deberá salvar al mundo de la destrucción total acabando con todos los demás gigantes en los diferentes escenarios del juego; aunque irónicamente, las peleas serán tan intensas, que las ciudades quedarán hechas añicos. Cada uno de los personajes tiene una gran variedad de movimientos para hacer frente a sus rivales, como mordidas, golpes, patadas, coletazos, saltos y demás habilidades para pulverizarlos por completo.



El rey de los monstruos nunca se había visto tan bien, ni tan impresionante como en este título para Wii. ¡La acción y destrucción son increíbles!

Peleas cada vez más intensas

La versatilidad de los controles del Wii ha sido muy bien aprovechada para **Unleashed**, pues permite a los jugadores tener una jugabilidad muy cómoda, mientras pueden controlar las acciones de los monstruos y sus habilidades de manera intuitiva gracias a las características del Remote y el Nunchuk. El *Stick* del Nunchuk te servirá para moverte, y al combinarlo con los botones A ó B del Remote podrás realizar los diversos ataques de tu personaje. Al presionar dos botones, tu gigante ejecutará su disparo/ aliento atómico/ fuego, etc., y con el Remote podrás dirigir la acción controlando la cabeza de tu kaiju. Esto le da un enfoque realista al juego, y no tardas en acostumbrarte al control.



Los combates se llevan a cabo en detalladas ciudades con elementos destructibles y peligros; ¡elige a tu monstruo favorito y pelea!

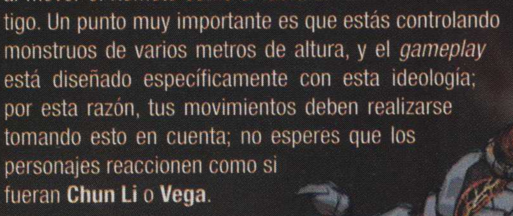
Una fiesta de destrucción

Godzilla Unleashed está basado en **Destroy All Monsters Melee** principalmente, y aunque conserva los elementos básicos de dicho *gameplay*, ha tenido cambios y mejoras para hacerlo todavía más divertido y emocionante; un ejemplo de esto es el modo de historia, el cual no es lineal y será afectado según tus acciones y decisiones durante los combates. Son más de 16 diferentes monstruos los que podrás elegir para la destrucción, como **Godzilla 2000**, **MechaGodzilla** (**Kiryu**), **Gigan** (versión **Final Wars**) y **Megalon**, entre otros; adicionalmente, algunos de los monstruos disponibles están diseñados específicamente para el juego, y han sido aprobados por la Toho como oficiales.





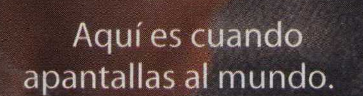
Acción monstruosa



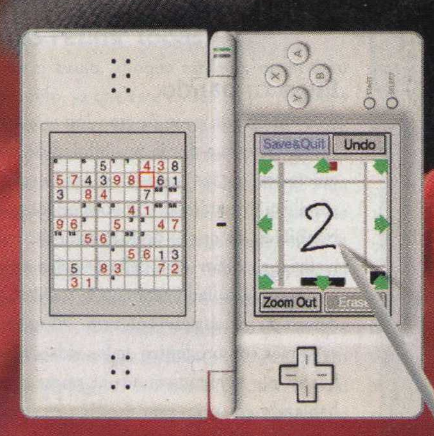
¿Qué sería de un juego de este tipo sin la destrucción de las ciudades? Cada escenario está conformado por muchos elementos interactivos, los cuales podrás demoler mientras te enfrentas a tus adversarios. Como en su predecesor, algunos edificios pueden ser arrojados, pero ahora deberás recogerlos al bajar y subir el Remote; posteriormente, los aventarás al mover el Remote como si fuera un látigo. Un punto muy importante es que estás controlando monstruos de varios metros de altura, y el *gameplay* está diseñado específicamente con esta ideología; por esta razón, tus movimientos deben realizarse tomando esto en cuenta; no esperes que los personajes reaccionen como si fueran **Chun Li** o **Vega**.

Godzilla Unleashed dejará satisfechos a los fans por su buen *gameplay* y la incursión de varios de los monstruos favoritos; obviamente quienes no sean aficionados a la franquicia no se sentirán tan atraídos al principio, pero al igual que varios juegos *multiplayer*, te envuelve tan pronto como empiezas a combatir. Cabe mencionar que la forma de implementar el control del Wii fue muy buena, ya que te permite manejar con más fluidez acciones para disfrutar plenamente del juego. Si eres seguidor de **Godzilla**, simplemente no te lo puedes perder; además recuerda que también viene la versión para NDS.





Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.



¡Entrena tu cerebro en minutos al día! con Brain Age.

Lighter. Brighter.

NINTENDO DS lite



Desde hace tres años se ha vivido una fiebre de títulos basados en tarjetas, y en gran medida se debe a que han tratado de imitar uno de los fenómenos de anime y videojuegos más grandes de los últimos tiempos. Nos referimos a Yu-Gi-Oh!, quien prácticamente colocó este género dentro de los videojuegos, ya que antes, con todo y las excelentes versiones de Pokémon TCG, muy pocas personas volteaban hacia estos títulos. En fin, como sea ahora la serie que llega a este formato es la de Marvel, lo que estamos seguros pondrá a saltar de felicidad a los seguidores de esta casa productora de cómics.



El bien y el mal están a punto de afrontar una batalla sin precedente; tú... ¿de qué lado estarás?

Dejando claras las reglas

Los juegos de *TCG* que han salido después de **Yu-Gi-Oh!**, aunque buenos, desde nuestra perspectiva han tenido un problema en general, y dicha situación es el hecho de que las reglas o la mecánica del juego son muy simples, es decir, no importa que incluya tarjetas para hacer counters o magias; no llegan al nivel de estrategia y diversión que ofrecen los duelos con los Magos Oscuros o Dragones Blancos. Pero ahora parece que esta situación va a cambiar de una vez por todas, y se debe principalmente a que Konami, que es la misma compañía detrás del éxito de **Yu-Gi-Oh!**, fue la encargada de la realización de este título.



Analiza las ventajas de cada tarjeta antes de utilizarlas.

Así que si había pasado por tu mente el tener a **Spiderman** trabajando contra la ley, pues de una vez te decimos que eso no lo podrás hacer; esto lo decidieron por dos razones principalmente: la primera es para que juegues el título dos veces, ija, ja, ja!, y la segunda es para que sepas cómo estructurar tu deck desde un principio. Cuando comiences tendrás sólo cartas débiles, de personajes que no son muy populares, y que de un soplido les ganas, por lo que en esos momentos va a ser muy importante la visión que tengas en los duelos, debido a que en esos momentos no todo va a ser atacar, pues de hecho tendrás que defenderte hasta que por ahí veas la posibilidad de un contraataque; pero al final valdrá la pena.

Elige tu bando

Para agregar un poco de emoción a la acción del título, se te va a dar la posibilidad de escoger si quieres ser de los malos o de los buenos, así de simple, y dependiendo de la elección, tus planes cambiarán, ya que si decides estar del lado de la justicia, tu deber será defender el mundo; pero si crees que tu lado está con la maldad, pues tu deber será conquistar el planeta... Sí, sabemos que es lo más común dentro de los videojuegos, pero bueno, por lo menos tiene una trama a seguir. Ya hablando en serio, esta decisión es importante, porque de ella dependerá las cartas que vas a tener en tu poder.

El campo de batalla

Por si no lo sabías, en la vida real existe un juego de *TCG* de Marvel, o sea, no fue una invención; ¿esto qué quiere decir?, pues que tiene sus lineamientos bien establecidos y trabajados, por lo que las jugadas espectaculares estarán a la orden del día, claro, una vez que tengas un deck decente. Ahora bien, pasemos a la parte técnica del título; primero que nada, te podemos mencionar que no trates de usar peleadores de nivel muy alto, ya que requieren de varios requisitos para poder usarse, y quedarías indefenso ante cualquier ataque.

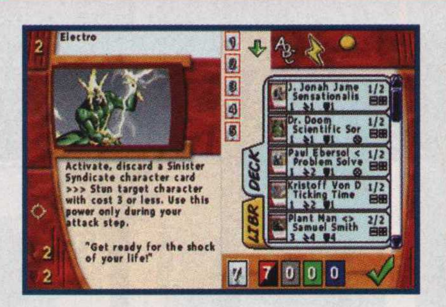


Lo más recomendable es incluir héroes de todo tipo, así desde tu primer turno puedes planear tu defensa o una ofensiva, dependiendo de las tarjetas que tu oponente coloque en juego. Cada una de las cartas contiene una descripción de lo que hacen; algunas solamente tienen ataques, pero hay otras que además producen ciertos efectos, y son esas las que debes integrar a tu baraja, ya que además de causar daño a tu rival, puedes producirle algunos efectos negativos extras que harán de tus enfrentamientos algo más relajado.



¿Podrás reunir todas?

Terminar el título, aunque tardado, no será tu principal reto, ya que éste radica en juntar todas y cada una de las tarjetas que en él se encuentran, es decir, poco más de 800 cartas; o sea que vas a necesitar mucho tiempo y habilidad para completarlo totalmente, pero valdrá la pena, y no tanto para las batallas que puedas librar contra la computadora, ya que, como en todo juego, llegará el momento en el que "le tomes la medida"; pero donde verás su efectividad será en los duelos que sostengas con amigos, mediante la conexión sin cables que permite el Nintendo DS, con la cual también podrás hacer intercambios de tarjetas, lo que te dará oportunidad de completar más rápido tu colección.



Pero ahí no termina todo, ya que una vez que sientas que has logrado un buen nivel de juego, lo vas a poder comprobar a través de competencias vía Wi-Fi, lo que estamos seguros dará al título una longevidad considerable. Así que en cuanto tengas tu *deck* bien estructurado, decídete a conquistar el mundo... con tus tarjetas, claro está.



Los mismos héroes, diferente presentación

Realmente se ha logrado crear un excelente juego de *Trading Card*, que a pesar de que muchos podrán pensar que intentará basar su éxito en la fama de los personajes, podemos decirles que su *gameplay* es muy bueno, cuya principal virtud es la variedad en el momento de diseñar las jugadas; además, es una buena oportunidad para que conozcas un género que aún tiene mucho por ofrecer. Simplemente es un título bueno, que disfrutarás mucho aunque no tengas ni idea de cómo jugarlo al principio.





RANKINGS



CROW: 7.0

Títulos como Marvel Trading Card Game vienen a refrescar un poco el concepto de juegos de acción en plataforma o RPG que hemos visto en los últimos años; no obstante, su modo de juego tiene un cambio radical al tratarse ahora de combate por tarjetas, como ocurre en los juegos de mesa convencionales. Aquí podrás usar a toda la gama de personajes de la compañía de cómics y valerte de sus habilidades únicas para competir en contra de tus amigos. El uso de la pantalla táctil no está explotado al 100%, ya que se centra en cuestiones básicas que bien pudieron dejar en el pad. Su estilo de juego es similar a cualquier **Yu-Gi-Oh!** que hayas visto antes.

PANTEÓN: 8.5

Los TCG me apasionan, no puedo dejar de jugarlos... hasta que me quede sin dinero y ya no pueda comprar más cartas, ¡ja ja ja! Afortunadamente, los TCG de los videojuegos sólo requieren de una sola inversión, y puedes tener todas las cartas que quieras, inclusive las más raras. Ya he jugado de **Pokémon**, **Yu-Gi-Oh!**, y otros más, pero éste me gustó mucho porque -aunque no soy fan a morir- sí me agradan bastante los personajes de Marvel. Si deseas un buen TCG con Cyclops, Wolverine y todos los demás, no dejes de checarlo, es una buena opción.

MASTER: 7.5

Me agradó el estilo de juego, pero siento que le falta algo de dinamismo; en ocasiones se piensan tanto las jugadas que hasta parece juego de ajedrez, aunque a varios de ustedes tal vez esto les agrade, ya depende de cada uno; en cuanto a características de las tarjetas, están muy bien pensadas; se nota que éste sí es un título basado en un juego de *Trading* real, y no ficticio como ha sucedido en otros casos, situación que lo vuelve poco predecible. Seguiré prefiriendo **Yu-Gi-Oh!** por mucho, pero para los apasionados de los *TCG*, es una opción que no pueden dejar pasar.



NINTENDO POWER

nintendo Wi-Fi connection

Sinnoh Sorprende

Prepárate para ser sorprendido con todas las cosas que puedes hacer en el mundo de Pokémon Diamond y Pearl.

Por Chris Shepperd

La nueva generación de Pokémon

Sin importar que seas nuevo en el mundo de **Pokémon**, o ya tengas experiencia como entrenador, **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** ofrecen algo nuevo, como capturar **Pokémon** nunca antes vistos, visitar The Underground, o pelear vía Wi-Fi. A lo largo de la región conocida como Sinnoh, encontrarás lugares que visitar y cosas que hacer. Este artículo te familiarizará con el nuevo entorno, y te dará las claves básicas que necesitarás para comenzar correctamente tu aventura.





Debes utilizar todos tus conocimientos en Pokémon Diamond y Pokémon Pearl.

UN VISTAZO A LA PLAYER'S GUIDE



Puedes perderte durante días vagando por Sinnoh y no encontrar todos sus secretos. No temas, nuestra guía tamaño **Snorlax** te dira todo lo que deseas saber para ser el mejor entrenador y el campeón de la liga **Pokémon**.

Visita www.nintendopower.com/guides



Descubre 100 nuevos Pokémon



Justo cuando creías que ya habías conocido a todos los **Pokémon** habidos y por haber, **Pokémon Diamond** y **Pokémon Pearl** introducen una nueva cantidad de monstruos de bolsillo. Tu aventura irá iniciando cuando descubras a algunos como **Bidoof** (arriba, derecha) y **Shinx** (abajo, derecha); pero tendrás que explorar hasta el último rincón de Sinnoh para encontrar a todos los nuevos **Pokémon**.

Conéctate inalámbricamente

Combatir, entrenar, los Union Rooms, The Underground, concursar, la Battle Tower, Wi-Fi Connection, la Global Trade Station . . . las formas en las que puedes conectarte con otros entrenadores son impresionantes. Esto significa que no hay lugar para que los entrenadores creídos se escondan; con tantas oportunidades para poner a prueba tus habilidades, debes crear una estrategia que te dé la ventaja.

Villanos galácticos



Conoce a **Cyrus**, el líder del Team Galactic y un clásico tipo malvado. Usando su inmenso conocimiento sobre mitos de **Pokémon**, **Cyrus** planea liberar el devastador poder de un antiguo **Pokémon** contra Sinnoh. Él mantiene los detalles de sus planes debajo de un velo, pero puedes estar seguro de que es algo malo. Te encontrarás con él y sus secuaces constantemente durante tu viaje, y la mayoría de las veces no será para charlar. ¡Prepárate para combatir!

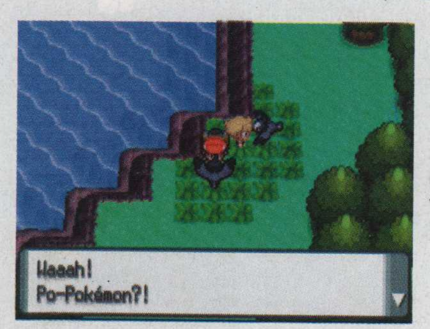
Bienvenido a la región Sinnoh



Cuando comienzas con tu jornada, el camino será relativamente sencillo de explorar; algunas partes con pasto y pocas cuevas serán lo que encontrarás. Pero no bajes tu guardia; Sinnoh es un lugar muy peligroso para investigar. El entorno puede variar desde lluviosos planos, hasta tormentas de arena. Sinnoh contiene una traicionera combinación de terrenos, los cuales cambian; puedes visitar un cañón, y después verlo lleno de agua, por ejemplo. La adaptación es la clave; necesitarás un grupo de **Pokémon** listos para cualquier situación.

Preludio a la aventura

Tu primer objetivo es conocer a tu amigo (quien eventualmente será tu rival) en las afueras de Twinleaf Town, en la costa de Lake Verity. Ahí encontrarás al profesor **Rowan**, un estimado investigador **Pokémon** quien no tiene tiempo para perder con un par de niños. Él se irá y dejará su maleta... ¿cómo podrías no ver dentro de ella? Dicha maleta es una caja de **Pandora**, pues contiene misterio, aventura y peligro en la forma de tres **Pokémon**. Elige uno para comenzar tu jornada, y prepárate para probarlo en batalla inmediatamente; para depués ir a encontrar al profesor.



Tan pronto como elijas a tu primer **Pokémon**, te enfrentarás a un par de **Starly**. Únete a tu amigo para acabar con los dos **Pokémon** voladores.



Mientras regresas de Lake Verity, el **Prof. Rowan** te preguntará sobre su maleta olvidada. Después de escuchar tu historia, te regalará al **Pokémon** que seleccionaste.



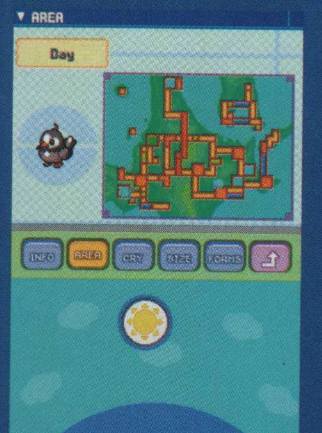
Los nuevos iniciales

Debes elegir entre el trío de **Pokémon**, los cuales son de tipo Grass, Fire, y Water para comenzar con tu aventura. Entrena a tu primer **Pokémon** cuidadosamente, pues se convertirá en uno de tus mejores alados. No podrás encontrar a los que no seleccionaste; debes conseguirlos intercambiando.

Turtwig Tipo: Grass	Chimchar Tipo: Fire	Piplup Tipo: Water
Habilidad: Overgrow	Habilidad: Blaze	Habilidad: Torrent
Egg Group: Monster / Grass	Egg Group: Field / Human-Like	Egg Group: Water 1 / Field
Altura: 1'04" Peso: 22.5 lbs	Altura: 1'08" Peso: 13.7 lbs	Altura: 1'04" Reto: 11.5 lbs

El Pokédex de Sinnoh

Cuando encuentras al **Prof. Rowan** en Sandgem Town, él te dará el Pokédex, el cual ha sido una tradición para los entrenadores. Este aparato te permite mantener un registro de los **Pokémon** que has visto y dónde puedes localizarlos de nuevo. La última versión tiene mejoras en relación con el final, como la opción táctil y el horario de los **Pokémon**.



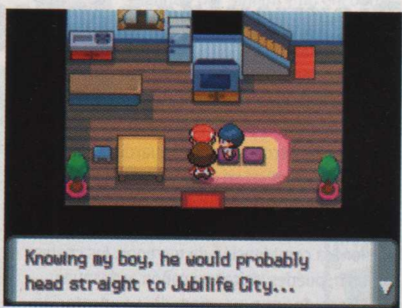


Además de un scroll con forma de Poké Ball muy sencillo de usar, y del indicador de día y noche, el Pokédex incluye un emulador de los sonidos de cada **Pokémon**. No es indispensable para completar el juego, pero ciertamente es muy divertido.

El paquete

Con tu nuevo **Pokémon** listo, regresa a Twinleaf Town y habla con tu mamá. La de tu rival llegará buscándolo y te pedirá que le des un paquete en Jubilife City. Asegúrate de descansar antes de volver a aventurarte en el camino.



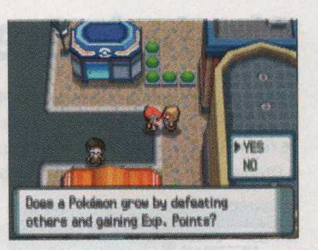


Habla con tu mamá antes de irte; ella curará por completo a todos tus **Pokémon**.

Jubilife City

El ajetreo de Jubilife City es un poco impactante al principio, pero pronto te sentirás como en casa. Cuando llegas por primera vez, el asistente del **Prof. Rowan** te sugerirá que vayas a la Trainers' School, donde ya se encuentra estudiando tu rival. El paquete que le debes dar contiene dos Town Maps, de los cuales obtendrás uno. Ahora recolecta los boletos de los payasos en el pueblo para ganarte un Pokétch. Algunas partes estarán inaccesibles, pero luego podrás entrar.





El Pokétch

Además del Pokédex, los entrenadores traen un aparato muy útil llamado Pokétch. Éste tiene varias funciones, incluyendo un reloj, un mapa y una calculadora; podrás ir consiguiendo nuevas aplicaciones conforme vayas progresando en tu aventura.

Visita Pokétch Co. de vez en cuando y habla con el presidente de la compañía para recibir más aplicaciones. Las demás vendrán de varias personas dentro de Sinnoh.

a Ruta 204
La Pokétch Company
a Ruta 218
a Ruta 203
Pokémart
Global Trade Station
Pokémon Center
Prof. Rowan's Lab
Pokémon Center
Pokémart
A
a Ruta 219
Casa de tu rival
Tu casa

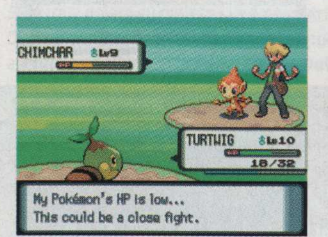
Después de visitar Lake Verity, habla con tu mamá para obtener los Running Shoes. Deja presionado B para correr por todo Sinnoh.

La Old Rod

Habla con el pescador al oeste de Jubilife City para que te dé una Old Rod; ahora regresa a la playa al sur de Twinleaf. Solamente podrás capturar puros **Magikarp** por el momento, pero cuando tengas una mejor caña, podrás obtener a **Finneon**, un mejor y más versátil Pokémon tipo Water.

Al este de Oreburgh City

Una vez que hayan concluído tus asuntos en Jubilife City, dirígete al este cruzando la Ruta 203 hacia la caverna conocida como Oreburgh Gate. Tu rival te retará a una batalla antes de entrar a la cueva. Después de la pelea, dirígete a Oreburgh City, ignorando la parte norte del túnel.







Cuando hayas enseñado la (HM06) Rock Smash a un **Pokémon** y tengas la Oreburgh City's Gym Badge, regresa a Oreburgh Gate. Aquí encontrarás **Pokémon** exóticos y varios tesoros.



Nuevos movimientos

En juegos anteriores de **Pokémon**, algunos tipos de movimientos (como los Fighting y Bug) eran ataques físicos; mientras otros tipos (como Water y Ice) eran especiales. Estas reglas han cambiado; los ataques físicos y especiales no están sujetos a un solo tipo. Esto permite que haya una flexibilidad para los entrenadores que quieren usar a sus **Pokémon** preferidos, no importando tanto el tipo.



El estatus de ataque de las evoluciones de **Shinx** se incrementan más rápido que su especial. Ahora que algunos ataques eléctricos como Spark y Thunder Fang son físicos, ¡un **Pokémon** con un alto nivel de ataque como éste puede realmente brillar!

Nuevas Poké Balls

Visita los Pokémarts para comprar nuevas Poké Balls como la Heal Ball y la Dusk Ball. La Heal Ball curará instantáneamente al **Pokémon** que captures; y la Dusk Ball sirve para atrapar **Pokémon** de noche o en cuevas.



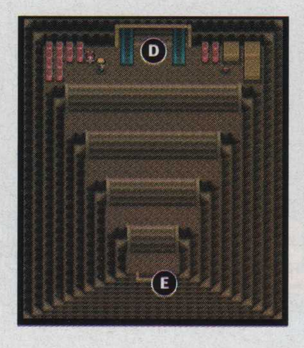


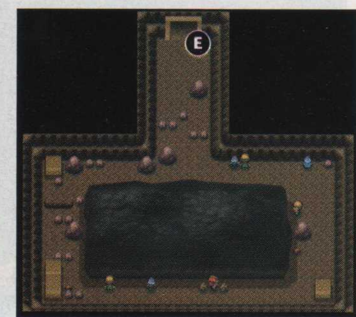
Llega a Oreburgh Gym

Antes de que te enfrentes a **Roark**, el líder del Oreburgh Gym (el primer gimnasio en Sinnoh), deberás encontrarlo. Dirígete al sur hasta la Oreburgh Mine y habla con todos los trabajadores; uno de ellos es **Roark**. Él regresará al gimnasio sin discutir una vez que terminen de hablar. Oreburgh Mine es un buen lugar para entrenar a tus **Pokémon** de tipo Grass y Water, pues aquí abundan los Rock y Ground. Todos los entrenadores de Oreburgh Gym, incluyendo a **Roark**, se especializan en **Pokémon** de tipo Rock. Si empezaste con **Turtwig** o **Piplup**, no tendrás mucho problema en vencerlos; si iniciaste tu aventura con **Chimchar**, procura entrenar un poco más antes de enfrentarte a **Roark**.

CRANIDOS
BUDEW
30/32
It's super effective!

Atrapa y entrena a un Pokémon tipo Grass o Poison como **Budew** para enfrentarte contra **Cranidos**, el mejor **Pokémon** de **Roark**.





Wireless vs. Wi-Fi



Las opciones *multiplayer* de los **Pokémon** Center están separadas dependiendo de cómo quieras participar con otros entrenadores. Si estás conectándote vía red local, sube las escaleras y habla con las recepcionistas; ellas te guiarán a un Union Room o te conectarán con otra persona para una batalla. En el sótano del **Pokémon** Center están las actividades Wi-Fi. La primera vez que visites el sótano, habla con la recepcionista de la derecha para obtener el Pal Pad; lo necesitarás para guardar los Friend Codes de otros entrenadores.

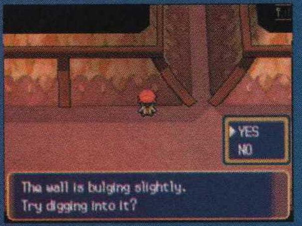
El Pokémon Center

Los veteranos de Pokémon notarán algunas mejoras en los Pokémon Center, pero se llevan a cabo las mismas actividades normales como curar Pokémon, tener acceso a las PC y comunicarte con otros entrenadores. El sótano es donde puedes conectarte vía Wi-Fi.



Ya con el Pal Pad que te da la recepcionista del sótano del **Pokémon** Center, puedes intercambiar tus Friend Codes con otros entrenadores, para luego encontrarlos y pelear contra ellos vía Nintendo Wi-Fi Connection.

El Underground



Una vasta red de túneles debajo de Sinnoh esperan tu investigación. Dirígete al Underground para establecer tu Secret Base, y excavar por tesoros raros (como los fósiles que puedes llevar al Oreburgh City Museum), entre otras cosas más.

Lo que viene

Aun cuando hayas vencido a **Roark** y ganado tu primera Gym badge, tu aventura apenas habrá comenzado. Pronto tendrás que llegar a Hearthome City, hogar de los **Pokémon** Super Contests. No olvides lo que hiciste y viste en Oreburgh City; tu jornada te traerá de regreso en el futuro.

Intercambia Fossils en el Oreburgh City Museum

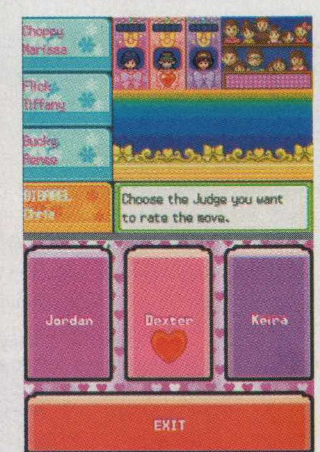
Los especialistas del Oreburgh City Museum no te servirán de mucho la primera ocasión que los encuentres; pero regresa después de que hayas visitado el Underground. Si lograste encontrar algunos fósiles, los empleados del museo revivirán a los raros **Pokémon** gratuitamente.



Participa en los Pokémon Super Contests

Los concursos de **Pokémon Diamond** y **Pearl** ofrecen nuevos eventos que incorporan la pantalla táctil del NDS en varias formas, incluyendo un juego de ritmos. Todos los eventos están diseñados para divertirte en grande.





Localiza los listones alrededor de Sinnoh que adornarán a tus **Pokémon** antes de los concursos; mientras mejor se vean, más puntos obtendrán.

Teoría evolutiva



Las formas evolucionadas de tu primer **Pokémon** son bastante fuertes. **Chimchar** lo hace en **Monferno** al nivel 14, cambiando a un **Pokémon** tipo Fire/Fighting. **Monferno** aprenderá Mach Punch al nivel 14 también; si comenzaste con este **Pokémon** y tienes problemas para vencer a **Roark**, este movimiento tipo Fighting te ayudará muchísimo. **Piplup** evoluciona en **Prinplup** al nivel 16 y **Turtwig** lo hace en **Grotle** al nivel 18, pero ninguno de ellos cambiará su tipo hasta que vuelvan a evolucionar más adelante.

PIRATES of the CARIBBEAN: AT WORLD'S END

Compañía: **Disney Interactive Studios**
Desarrollador: **Eurocom**
Categoría: **Acción/Aventura**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-2**
Consola: **Wii-NDS**

A lo largo de este año se han estrenado excelentes películas como Spiderman 3 ó TMNT, sólo por mencionar un par, pero ahora se suma otra más a la lista: Pirates of the Caribbean: At World´s End, que viene a cerrar con broche de oro la trilogía de Disney. Como no podía ser de otra manera, esta estupenda cinta cuenta con su adaptación al mundo del videojuego, esta vez para Nintendo DS y Wii, usando las capacidades de estas revolucionarias consolas para adentrarnos de una forma sin igual al mundo de los piratas; pero mejor comencemos con el análisis de estas dos versiones para que puedas decidir cuál es la ideal para ti.



¡PREPÁRATE PARA EL ABORDAJE!

SIN CABOS SUELTOS

Las historias de estas películas son bastante interesantes, pero sobre todo están muy bien estructuradas, dando pauta a situaciones inesperadas que te hacen saltar del asiento, y como ejemplo tenemos el final de la segunda cinta donde... ¡ah, ¿verdad?! No se preocupen, no se las vamos a contar por si aún no la han visto; pero si es el caso les tenemos una buena noticia, y es que este título no está completamente basado en el tercer filme, sino que también nos permite disfrutar algunos aspectos del anterior, de manera que cuando comiences a jugar, no te estés preguntando cada cinco minutos el porqué de los hechos.

SIGUE A TU DESTINO

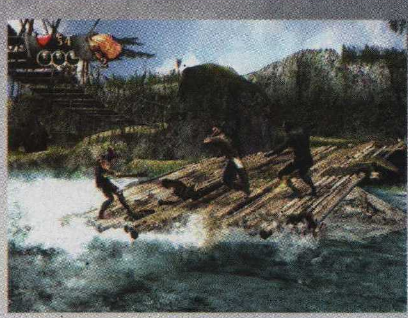
iniciemos con la edición para Wii; para poder recrear de manera adecuada toda la emoción de las cintas, se decidió hacer una mezcla entre acción y aventura, que la verdad les quedó muy bien; no podrás dar tres pasos sin enfrentar a algún grupo de enemigos que quiera terminar con tus aspiraciones. Lo bueno de esto es que no ocurre lo que en otros títulos, donde cada uno de tus adversarios realiza los mismos movimientos, lo que a la larga vuelve todo monótono; aquí los ataques brillan por su variedad, además de que gracias a todos los elementos que existen en los escenarios, como cajas, árboles, puentes o rocas, tienes que pensar muy bien la manera en la que vas a elaborar tu ofensiva.



EL PODER ESTÁ EN TUS MANOS

Ahora pasemos a lo interesante y lo que seguramente te mueres por conocer: el *gameplay*. Pues bien, para poder dirigir a los piratas, vamos a usar tanto el Nunchuk como el Wiimote; este último, como debes estar imaginando, nos va a servir como si fuera una espada y según cómo lo movamos, si diagonal u horizontalmente, serán los resultados en pantalla, por lo que si combinas ambas direcciones podrás lograr mejores resultados. El Nunchuk nos permitirá mover a cualquiera de los piratas que estemos utilizando, lógicamente con el *Stick*, pero no será su única labor ya que los botones nos darán chance de realizar diferentes acciones, como sujetar a nuestros rivales para darles unos buenos golpes.







Pero no todo en la vida se arregla con la violencia; hay ocasiones en las que es mejor usar la inteligencia para librarnos de algún problema y pues en este título no será la excepción. En ciertos momentos llegarás a lugares donde no podrás avanzar más, por lo que debes buscar alrededor de donde te encuentres algo que te ayude a abrir una puerta o habilitar un camino, lo que puede ser tu propia espada, una pistola o hasta una antorcha; obviamente la dificultad de los *puzzles* no será la de un juego de **Zelda**, por ejemplo; van a ser simples, no muy laboriosos, de tal forma que la dinámica de juego no se pierda y dichos eventos sólo sirvan para enriquecer la aventura.

UN COFRE LLENO DE SORPRESAS

La verdad es que esta adaptación de la pantalla grande a videojuego nos ha dejado bastante satisfechos, y demuestra que poco a poco se va acabando con esa terrible costumbre de pensar que estas creaciones terminan siendo un completo desastre en todo sentido. La movilidad es muy buena, y todos los movimientos que marquemos con ambos controles son registrados a la perfección por el sistema, lo que se aprovecha perfecto en el momento de las peleas, ya que puedes hacer buenas combinaciones; en pocas palabras, es un buen título que disfrutará todo tipo de jugadores, desde los que son seguidores del filme, hasta los que no tienen ni idea de qué trate.





CAMBIANDO LA PERSPECTIVA

Ahora pasemos a la versión diseñada para el Nintendo DS; en ella viviremos la misma historia, pero desde una perspectiva diferente, ya que aquí la acción no será tan constante, dando más pauta a la aventura, lo cual no quiere decir que carezca de emoción, para nada; es más, hasta se ha creado un sistema especial para los combates con la espada, del cual te hablaremos más adelante. Por lo pronto te podemos decir que el diseño de los escenarios nos dejó gratamente sorprendidos, ya que se han recreado de manera fiel todos los ambientes vistos en las películas, claro que con ciertas limitantes, pero que no restan mérito a lo conseguido.

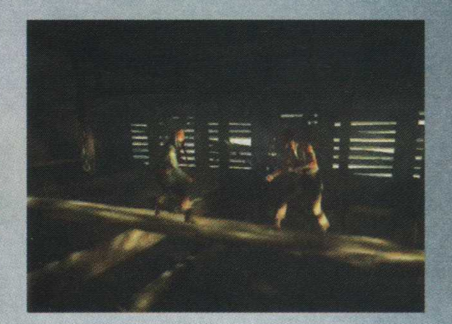
Para que te des una buena idea de la calidad de las escenas que deberás recorrer, habrá algunas en la playa, lo cual es totalmente normal, tomando en cuenta que el juego es de piratas; pero lo que vale resaltar es el trabajo de profundidad creado para el mar; es decir, podrás ver un movimiento de las olas perfecto, y cómo éstas son afectadas por otros elementos, como por ejemplo los barcos piratas, los cuales verás a la distancia, además de lanchas con enemigos que poco a poco se irán acercando. Detalles como éste existen bastantes, que aunque muchos consideren como normales, hablan muy bien del sistema, y por si fuera poco, te adentran más al desarrollo de la historia.

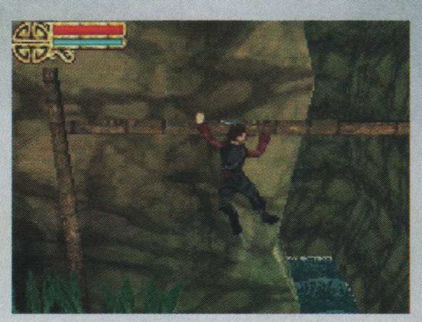


Al llegar a una locación cualquiera, vas a poder explorarla a placer, y de hecho lo vas a tener que hacer para hallar ítems que te ayuden a continuar; a diferencia de la versión de Wii, los enemigos no serán tantos y tan molestos, pero se pensó en un método que te permitiera disfrutar los enfrentamientos de una forma peculiar, en la cual los duelos serán uno contra uno, y los movimientos que tienes que marcar aparecerán en la pantalla superior, donde también se mostrará la energía que le resta a ambos contendientes. Es muy importante que la estés revisando constantemente para que puedas diseñar una buena estrategia.



Es parecido a lo que ocurre en **Dance Dance Revolution**, por ejemplo, ya que con flechas van a indicarte el movimiento a realizar, y tú con el pad los marcas. Realmente es muy divertido, y aunque en un comienzo parece lo más sencillo del mundo, al ir avanzando las secuencias se van a complicar, tanto en el ritmo como en su estructura.





¡QUE NO SE TERMINE EL MUNDO!

Nada mejor para continuar con la emoción de una buena película que un buen videojuego, ¿no crees? Esta adaptación de la tercera parte de **Piratas del Caribe** es una gran opción para que crezca tu colección de títulos de Nintendo DS (o si lo prefieres, de Wii); el único problema que le podemos encontrar está en que en ocasiones es algo "lento", y los jugadores acostumbrados a grandes dosis de acción podrían aburrirse pronto, pero aun así es recomendable que lo prueben y le den una oportunidad; no dudamos que se queden con él hasta ver el final.





RANKINGS



CROW: 7.0

La tercera entrega de **Piratas del Caribe** viene a ser algo distinto para Nintendo por su forma de juego en el Wii y en el DS. Aquí se abarcará desde los mejores momentos de la segunda entrega y hasta el desenlace de la tercera, ampliando el panorama de las aventuras de **Jack Sparrow**, **Will Turner** y **Elizabeth Swann**. La acción es constante en algunos momentos y la calidad gráfica alta, pero su dificultad deja mucho que desear. Recomiendo este juego para los fans de la película, pero dudo mucho que lo jueguen más de una vez luego de que lo hayan terminado por completo.



PANTEÓN: 8.5

La trilogía **Pirates of the Caribbean** me gustó mucho por su acción, humor y divertidas situaciones; lamentablemente, los títulos anteriores basados en las películas no terminan de convencerme del todo. Esto ha quedado atrás con esta adaptación en donde puedes experimentar las aventuras de **Jack, Will** y compañía para hacerte sentir que realmente estás a bordo de un barco pirata sobreviviendo a los peligros del mar. El modo de juego es muy bueno, tanto en el Wii como en el NDS. No dudo en recomendártelo, pero sí te exhorto a que veas primero las cintas para evitar un desagradable *spoiler*.



MASTER: 8.0

Qué bueno es ver este tipo de adaptaciones, y no me refiero tanto a la de la cinta en cuestión (la cual, por cierto, es muy buena, vale la pena que la vayan a ver), sino a las que aprovechan las capacidades especiales de estas consolas; y es que en años anteriores, estos títulos eran exactamente iguales en todas las plataformas, pero ahora, gracias a estas maravillosas máquinas, los programadores en verdad tienen que ponerse las pilas para ofrecernos algo innovador; no dudo en recomendar ambos juegos, ya que van a pasar buenos ratos con ellos.

1 — 10





Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS Lite
Nintendo. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
Nintendo. Game and system sold separately. mario.nintendo.com

FINAL FANTASY® FABLES CHOCOBO TALES™



Los juegos de Final Fantasy son todo un referente dentro de la industria, debido principalmente a la profundidad y emotividad de las historias que manejan para cada una de sus entregas. Sin embargo, a lo largo de los años, los fans se han vuelto más exigentes, y ya no sólo desean las historias clásicas de siempre, donde los protagonistas son prácticamente clones de los ya conocidos en capítulos anteriores; por tal motivo, Square Enix decidió brindarnos una aventura diferente, que a pesar de estar inspirada en el universo Final Fantasy, no tiene mucha relación, y el resultado fue Final Fantasy Fables: Chocobo Tales, un título que logra atraparte desde el primer momento.

Compañía: **Square Enix**
Desarrollador: **Hand**
Categoría: **RPG/Aventura**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**



Los libros son la mejor manera de viajar a otros universos... aunque eso no significa que deban ser buenos



A prueba del tiempo

En cada uno de los juegos de **Final Fantasy**, se nos ha relatado una historia diferente, y es precisamente eso lo que los vuelve tan interesantes, ya que a pesar de que hayas jugado todos y cada uno de ellos, nunca estarás en condición de intuir lo que va a suceder con el desarrollo. Pero bueno, a lo que queremos llegar con el rollo anterior, es que nunca se han repetido personajes, exceptuando a uno que ha aparecido en todas las versiones, el **Chocobo**, que para quien no lo sepa, es el medio de transporte por excelencia de la serie; es como si fuera un caballo o un camello.



Es parecido a un pollo gigante...sí, es una comparación rara, pero eso es lo que parece, y como ya te comentamos, es usado para que los personajes se puedan trasladar de un lugar a otro, lo que desde un principio genera un vínculo muy especial con el jugador, como si fuera su mascota, con la que compartirá una gran historia. Por esto, rápidamente se volvió algo así como un "emblema" para la franquicia, más o menos lo que significa **Pikachu** para **Pokémon** es lo que representa el **Chocobo** para **Final Fantasy**, por lo que no debe extrañarnos que ahora hasta tenga sus propios juegos. En fin, después de este breviario cultural, comencemos con la historia del juego que nos ocupa ahora.

Érase una vez...

Hace mucho tiempo, en una isla donde reinaba la felicidad, vivían los magos **Shirma** y **Croma**, quienes se encargaban de mantener la armonía en la región, donde además convivían con varios **Chocobos**. Un día, en uno de los muchos viajes que realizaba, **Croma** encontró un libro que se le hizo bastante raro, así que decidió llevarlo con el resto de sus amigos para descubrir de qué se trataba. Una vez en su pueblo y con todos sus amigos, decidió abrirlo, y ¿qué creen?, que ese fue su peor error, y no porque contuviera cuentos de **Barney** el dinosaurio, sino porque se liberó un poder maligno que absorbió a todos los habitantes de la región, dejando sólo a unos cuantos a salvo.







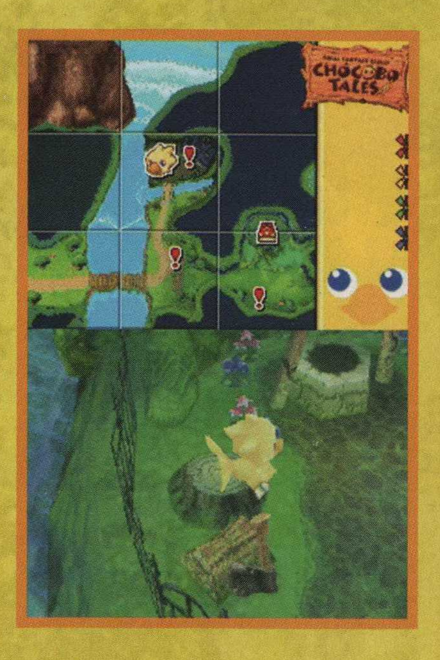
El culpable de todo es un tal **Darkmaster Bebuzzu,** quien, como todo malo, quiere apoderarse del mundo poco a poco; pero por fortuna para los secuestrados, entre los seres que quedaron en libertad está un valeroso **Chocobo** que luchará con todo y contra todos por volver todo a la normalidad. El argumento en un principio no indica que sea nada del otro mundo, al contrario, parece que es la típica historia que hemos visto en incontables ocasiones; pero una vez que avanzas te das cuenta de que tiene giros y complicaciones que lo llevan a un nivel de profundidad que no creerías en un principio.





Un mundo por descubrir

La mecánica del juego es recorrer pueblos enteros, en los cuales debes platicar con sus habitantes para obtener pistas que te permitan continuar con tu recorrido, aunque en ocasiones también podrán hacerte una petición en particular, que si atiendes te traerá diversos beneficios, como puede serlo algún ítem especial. Lo bueno de todo esto es que los acertijos se resuelven con elementos que encuentras en ese escenario en particular, es decir, no tienes que regresar varias veces a algún lugar específico para probar nuevas habilidades. Esto puede sonar a que el juego tiene una dificultad muy básica, pero no es así; es sólo que han dado prioridad a otros aspectos como las batallas, en lugar de alargar las búsquedas.







Guarda un as bajo la manga

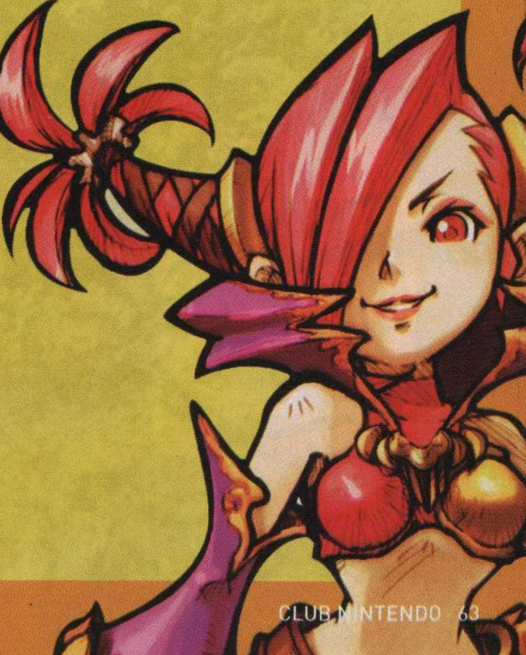
Algo que a muchas personas les molesta de los juegos RPG, es que al ir caminando por los escenarios, no saben cuándo les va a salir un enemigo, ya que por lo regular lo hacen al azar, lo cual es verdaderamente frustrante cuando se lleva poca energía y se busca como desesperado un punto para salvar, ya que se sabe que si sale un enemigo, así sea uno pequeño, se estará casi perdido. El caso es que para que ya no te ocurra esto, todos los enemigos van a estar visibles, o sea, los vas a poder ver a lo largo del escenario, y ya será decisión tuya si los enfrentas o prefieres darles la vuelta.

No dejes de explorar hasta el último rincón de cada escenario; si te llegas a perder, siempre estará el mapa para que logres retomar tu camino original.





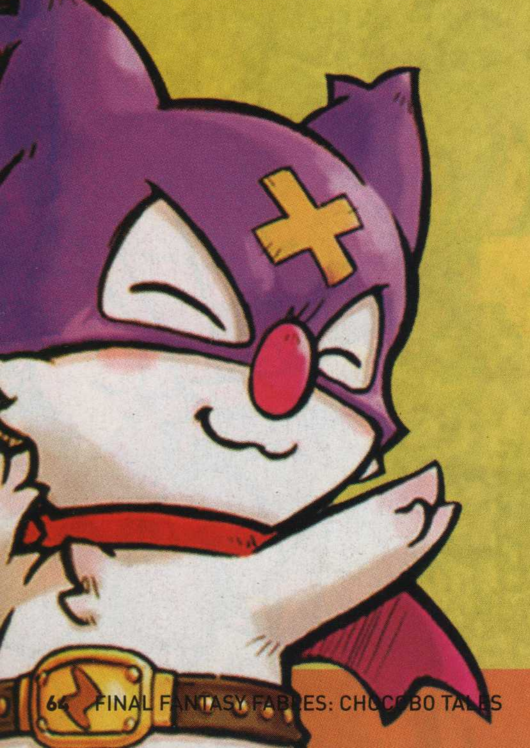




Las tarjetas puedes obtenerlas al completar retos aislados o venciendo enemigos; cuanto tengas una cantidad considerable, deberás elegir sólo las que consideres mejores para formar tu *deck*. Las cartas que incluyas afectarán a todos los integrantes de tu equipo, así que eso también debes tomarlo en cuenta para tener un equilibrio. En cada turno, ya sea para atacar o defender, saldrán tres tarjetas de tu mazo, y sólo podrás elegir una, ya sea de un monstruo, magia o ayuda; cuando decidas usar atacar, fíjate bien en el tipo de elemento que rige a tu rival, ya que al igual que en títulos como Pokémon, podrás incrementar el daño que ocasiones.



Obviamente no puedes estar "burlando" a todos los adversarios, ya que si lo haces, te aventarás todo el juego con un nivel bajísimo y no podrás derrotar a los distintos jefes. Pero bueno, entremos a lo que son las batallas; éstas se van a realizar por turnos, lo cual es lo normal, sin embargo, no van a ser al estilo que todos conocemos; aquí se van a utilizar tarjetas... lo cual si bien ya no es novedoso, sí lo es el estilo como se accionan, ya que para empezar no vamos a tener un tablero donde las acomodemos, además de que los tipos de cartas no van a ser tan diversos como en **Baten Taitos**, por mencionar una referencia.





Diversión para todos

En ciertos lugares vas a encontrar libros que te darán acceso a divertidos minijuegos, que sirven bastante para relajarte cuando estés atorado; pero lo realmente importante es que una vez que los hayas habilitado, después podrás disfrutarlos con tus amigos en una modalidad para hasta cuatro jugadores simultáneos; pero si aun así no estás conforme... ¡pues qué exigente eres!, ¡ja, ja, ja! No es cierto. Además de lo anterior, tendrá conexión Wi-Fi, por lo que vas a poder retar a personas de todo el mundo; así que, como ves, se pensó en todas las opciones.



La historia apenas comienza

Este es de esos juegos que pueden catalogarse de "sorpresa", ya que a pesar de que la compañía que lo desarrolló siempre ofrece productos de gran calidad, con este personaje en particular no habían tenido la suerte que esperaban; así que el título generaba bastantes interrogantes, las cuales, por fortuna, han sido esclarecidas satisfactoriamente. La pantalla táctil se usa de una manera moderada, sólo para seleccionar las opciones o ataques, lo cual es muy bueno, ya que no la forzaron para que tuviera que ver algo con la movilidad del personaje. En conclusión, un buen juego que dejará completamente satisfecho a todo aquel que le dé una oportunidad, sobre todo a los seguidores del personaje.

RANKINGS

 CROW: 7.5

Así como en el caso de Mario, la serie de **Final Fantasy** también tiene sus diferentes ramificaciones de las cuales aprovechan el éxito para crear juegos alternos, como **Tactics**, que es uno de mis favoritos, o en este caso **Chocobo Tales**. Este último quizá no cuenta con la excelente riqueza de historia de la serie original; es más, su trama es muy rebuscada, pero tiene su equilibrio en el *gameplay*, que no está tanto para llorar. Combina la acción tipo Trading Card Game con un toque de RPG. Los personajes clave obviamente son **Chocobos**, pero también actúan los típicos magos que originaron la saga. En resumen, es un título que quizá muchos olviden fácilmente, pero tal vez a los pequeños o a los fans de **Final Fantasy** les agrade por el factor colección.

 PANTEÓN: 6.5

Hay franquicias "de culto" que son casi, casi intocables para los fans, como **Zelda, Metroid**, **Pokémon** y **Final Fantasy** (entre otras). No importa lo absurda que sea la historia, lo repetitivo de su *gameplay* y lo igualito que sea el concepto a pesar de que lo disfrazan bien, los seguidores de dichas series siempre seguirán comprando ciegamente cada nueva versión, secuela o precuela. El pan con lo mismo siempre será eso exactamente, y no vale la pena fingir que **Chocobo Tales** es algo innovador. Te recomiendo que mejor busques algo realmente meritorio, o lo compres reconociendo que es uno más de la laaaarga lista de **Final Fantasy**.

 MASTER: 8.5

Tuve la oportunidad de jugar en su momento las primeras apariciones del **Chocobo** como personaje "estelar", y la verdad dejaban mucho que desear, sobre todo el título de carreras donde participó... pero bueno, el caso es que ahora con este juego para Nintendo DS, ha reivindicado su reputación; es muy divertido, además de que representa un buen reto en el momento de crear estrategias. En cuanto a su modalidad *multiplayer*, ésta me pareció muy buena, y a pesar de que los minijuegos son algo simples, al participar cuatro personas se vuelve la locura total.

1 — 10

Enter the Ninja

Fue uno de los favoritos del NES antes de que se convirtiera en algo definitivo para el Xbox. Ahora la serie de Ninja Gaiden llega al DS. Únete a la plática con el diseñador Tomonobu Itagaki, y disfruta un previo exclusivo de este título.

Ninja Gaiden: Dragon Sword

Por Andy Myers



En la década de los años 80, la pronunciación de la plabra "Gaiden" era extremadamente popular más en las áreas de juego. **Ninja Gaiden** se convirtió en un clásico instantáneo debido a su alto grado de dificultad en los niveles, acción intensa y maravillosos cortes de escena. Pero después de una exitosa trilogía, la saga permaneció prácticamente dormida por más de una década. Hoy, **Ninja Gaiden** vive gracias en parte a la buena recepción del título de Xbox en 2004. La franquicia recibió la frescura que necesitaba, pero aquellos que querían jugar **Ninja Gaiden** en los sistemas de Nintendo, sólo debían conformarse con sus memorias.

Ahora Tecmo y el desarrollador Team Ninja nos traen la serie al NDS con **Ninja Gaiden: Dragon Sword**. Además, ellos cambiaron el juego a modo lateral (como se ve en la foto) y crearon un control enfocado al *Stylus*. Es sorprendente, poco ortodoxo, y parece que será uno de los más interesantes títulos de acción del año.



El Stylus representa el dedo de **Ryu** cuando realiza un hechizo.

Ninja Gaiden: Dragon Sword será el primer título de acción para el DS en usar el formato lateral. (No te preocupes si eres zurdo, Tecmo prometió una configuración).

El toque mortal

Invariablemente de lo que pienses de los juegos basados en control del *Stylus*, olvídalo. Tomonobu Itagaki y el grupo de Team Ninja -el equipo encargado de los recientes juegos de **Ninja Gaiden**, así como también de la serie **Dead or Alive**- están llevando el concepto a un nivel totalmente nuevo y buscando cambiar la forma en que experimentas la acción del título. Tú controlarás al héroe de la serie, **Ryu Hayabusa**, casi en su totalidad con el *Stylus* y con una postura como ocurrió con **Hotel Dusk** y **Brain Age**. El control central táctil fue algo extraño para nosotros, Team Ninja es conocido por crear juegos de acción continua, intensa y con precisión total. Pero luego de pasar un tiempo jugándolo, quedamos encantados. Tu mueves a **Ryu** con el *Stylus*, golpeando rápidamente en cualquier dirección para activar el ataque correspondiente con tu espada. En los,ambientes en 3D, los enemigos vendrán hacia ti en múltiples direcciones; para evitar ser rodeado, podrás lanzar un shuriken a distancia con un simple movimiento del *Stylus*. Un doble toque sobre **Ryu** lo hará saltar, dando un nuevo mundo de posibilidades : desde el aire puedes dar otro toque para arrojar shurikens a los enemigos de abajo o simplemente traza hacia esa dirección para realizar un devastador ataque con la espada. Incluso los saltos en la pared son posibles con el *Stylus*; sólo toca ésta mientras **Ryu** está en el aire y él hará el resto. Bloquear es el único aspecto que involucra presionar un botón; la acción está mapeada astutamente en el *Control Pad* (cualquier dirección lo hará).

Por supuesto, no habría un juego de **Ninja Gaiden** sin algo de magia ninja. Un pequeño ícono en la pantalla táctil detendrá la acción y traerá un apunte y en respuesta deberás dibujar una figura para hacer un hechizo. Nosotros descubrimos dos hechizos durante la seción de juego, uno de fuego y otro de agua y seguramente habrá muchos más. El demo que jugamos estaba inconcluso, pero respondía bien. Incluso durante una batalla con un jefe, la acción era similar a como en los juegos de antes. Es fácilmente una de las más atractivas configuraciones de control que hemos visto en un portátil y no podemos esperar por la versión final.

Ryu Reimaginado

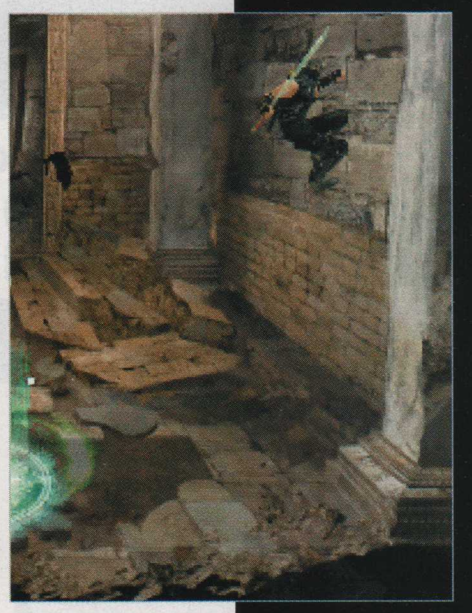
Dragon Sword no es un *port* o algún *remake*, es un juego totalmente nuevo que inicia un mes después del juego de Xbox, una vez más en el problemático Vigor Empire. Los eventos que toman lugar en el título anterior no han sido resueltos del todo, así que **Ryu** debe regresar a la Tierra destruida para atar los cabos sueltos. Sus principales némesis en esta ocasión son dos antiguos demonios (conocidos en el mundo de **Ninja Gaiden** como "greater fiends") llamados **Nicchae** y **Ishataros.** Reconocerás esos nombres, ya que ellos fueron responsables de muchos problemas en el pasado de Vigor, pero **Dragon Sword** explica cómo ellos trajeron el mal al emperador de Vigor por poder. Cuando **Ryu** no está usando su espada ,la historia será contada en un estilo tipo cómic que encaja en el aspecto de libro con que sostienes el DS. Muchos rostros familiares se mostrarán a través de la trama, así como otros nuevos, como una ninja que aún no tiene nombre, pero que será un personaje seleccionable al inicio del juego.

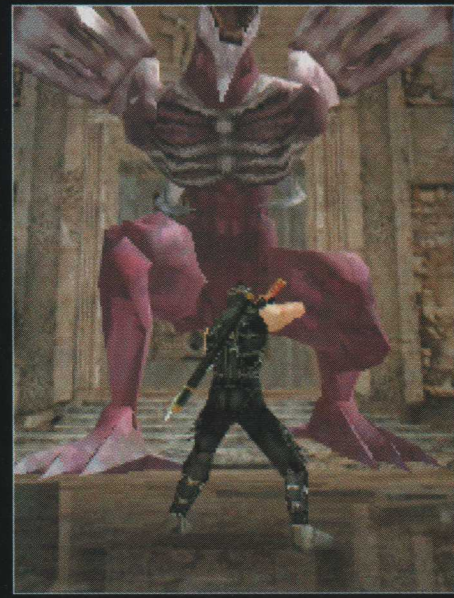
Dragon Sword aún está en desarrollo y muchos detalles están bajo secreto, pero nosotros sabemos que **Ryu** revisitará algunas escenas del juego de Xbox, que han sido recreadas para el NDS. Todas las misiones adicionales serán enteramente nuevas, dándole a los fans una mayor razón para checar el juego. Pero Tecmo y Team Ninja esperan que **Dragon Sword** también atraiga a nuevos jugadores.



Los cortes de escena de **Dragon Sword** lucen de maravilla.







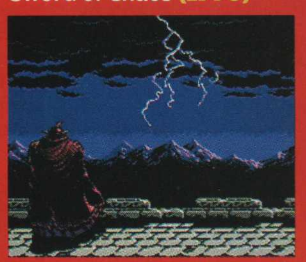
>>La vieja escuela

Aclamado por su rápida respuesta en el *gameplay*, el **Ninja Gaiden** original es recordado por muchos como uno de los mejores juegos de acción en el NES y sus dos secuelas son igual de impresionantes. Cada juego en la trilogía trajo un nuevo elemento al género, desde trepar las paredes hasta colgarse en el techo. Nos encantaría ver todos esos títulos clásicos en la Consola Virtual del Wii.

Ninja Gaiden (1989)



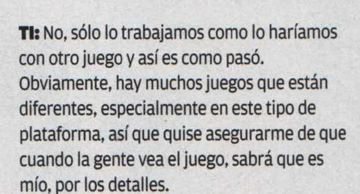
Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos (1990)



Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom (1991)







>Entrevista



Conversamos sobre el pasado, presente y futuro de Ninja Gaiden con el legendario diseñador de juegos Tomonobu Itagaki.

Nintendo Power: Siempre has puesto un gran énfasis en los gráficos. ¿Por qué decidiste traer **Ninja Gaiden** al Nintendo DS y no a alguna otra plataforma?

Tomonobu Itagaki: Viniendo de una historia de hacer juegos de pelea, fue siempre la política trabajar en el *hardware* más poderoso. Así hicimos nuestro primer juego de acción con **Ninja Gaiden**. Y pensé que si continuaba siguiendo el mismo paradigma, cuando intentara hacer algo nuevo, sería un verdadero reto. Así, para lograr realmente un concepto distinto, pensé que el DS sería el mejor canal para lograrlo.

NP: ¿Hasta dónde ha llegado la experiencia de Team Ninja con el *hardware* del Nintendo DS?

TI: Ha sido una grata experiencia trabajar con el *hardware* del DS. Mucha gente olvida que cuando se anunció el DS, una de las primeras compañías en ofrecer su trabajo en el DS fue Team Ninja. Nos ha tomado todo este tiempo para llegar a un punto donde podemos mostrarlo, así que estamos realmente felices de ser capaces de hacerlo. Yo inicié como un programador colaborando en los juegos de Super Nintendo, así que trabajar en una arquitectura similar de Nintendo ha sido muy interesante; ha sido fácil trabajar en ello. Obviamente, si miras los detalles es mucho más poderoso que el Super Nintendo... pero la facilidad para trabajar con la arquitectura de Nintendo sigue similar a como antes.

NP: ¿Qué vino primero, la idea para usar el *Stylus* con un juego o simplemente un deseo para traer **Ninja Gaiden** para el Nintendo DS?

TI: Para nosotros, fue definitivamente hacer un juego con el *Stylus* primero y como principal. Es sobre checar las características del *hardware* primero, lo que hace única a esta plataforma; después desarrollamos el *software* de juego para esas posibilidades.

NP: ¿Hay algunos otros usos únicos del *hardware* del DS en **Ninja Gaiden**, como el micrófono o Wi-Fi?

TI: Obviamente, desde que Team Ninja tiene tanta historia haciendo juegos de pelea, originalmente pensamos: "hagamos un juego de combate con capacidad Wi-Fi". Pero cuando realmente lo pensamos, nos dimos cuenta de que la clave es tomar el *Stylus*, la funcionalidad de la pantalla táctil del DS y en verdad nos enfocamos en esos detalles para crear el juego

TI: Obviamente hubo muchas grandes cosas sobre el **Ninja Gaiden** original. La dificultad fue bien recibida en algunos círculos, pero no estoy totalmente feliz de cómo se tornó la dificultad en el primer juego. Creo que vas a ver que la franquicia de **Ninja Gaiden** en el futuro va a estar en movimiento en una dirección diferente cuando se trata de dificultad. Y creo que esta es la primera gran oportunidad, que es **Ninja Gaiden** DS.

NP: ¿Eso quiere decir que habrá alma en el juego de DS?

TI: Déjame darte algunos hechos más deta-llados, porque sé que hay muchos fans por allí. La dificultad de **Ninja Gaiden** para Xbox fue necesaria por cómo fue diseñado el juego. Pero creo que podrás ver que con **Ninja Gaiden** DS es un estilo de *gameplay* diferente, que va a ser un nivel de dificultad distinto y que funcionará con ello.

NP: ¿A quién estás intentando atraer con este juego? ¿Ves esta oportunidad para lograr una audiencia más extensa, o para el jugador más demandante?

TI: Está principalmente apuntado hacia los chicos y hombres de todas las edades. Eso no significa que estaremos haciendo el juego con estilo más caricaturesco para atraer a más audiencias. ¿Tú sabes cómo a los niños les gusta extenderse un poco y jugar títulos que son más maduros? Ese es el tipo a quien vamos dirigidos. Haciéndolo más accesible, pero logrando que el sentimiento principal de **Ninja Gaiden** quede intacto. Tengo una hija de 10 años en casa y poseo un acuerdo con ella de que haré un juego para el DS antes de que ella salga de la primaria. Así que esa es otra motivación para mí. Ese es uno de los secretos detrás de este juego.

NP: ¿Cuál crees que es el aspecto más importante para crear un juego de acción?

TI: Lo más importante es asegurarte de que no estás comprometido en la jugabilidad y el sentimiento del juego. Es decir, cuando presiones un botón, tú querrás que pase algo en el momento. Desearás ser sensible al hecho de que tendrás una retroalimentación distinta para cada entrada que estás dando. Así que se trata de ver qué es lo que el jugador quiere hacer contra lo que hace nuestra estructura de comandos. Estos son algunos ejemplos, pero obviamente una cosa es sólo tener un juego espectacular que la gente va a ver y dirá, "Vaya, es sorprendente".

NP: Realmente se ve muy, muy bien en todos los aspectos. ¿Hay algo especial que hayas hecho para lograr que el juego se viera tan bien en el Nintendo DS?

TI: No, sólo lo trabajamos como lo haríamos con otro juego y así es como pasó. Obviamente, hay muchos juegos que están diferentes, especialmente en este tipo de plataforma, así que quise asegurarme de que cuando la gente vea el juego, sabrá que es mío, por los detalles.

NP: Algo que siempre se ha notado sobre **Ninja Gaiden** que lo hace como un juego de acción visceral es la violencia, cuando haces un movimiento poderoso, ves un enemigo ninja y, tú sabes, su cabeza cae. ¿Te sentiste restringido al hacer ese tipo de cosas en el NDS o tuviste toda la libertad?

TI: No, de hecho, para este juego estamos tratando de acercarnos lo más posible a una categoría E. Podría no ser posible, pero no se trata tanto del lado violento como la ecuación de este juego. Los juegos que hago para las consolas son generalmente M. Así que creo que es otro reto para mí y mi equipo el hacer un juego que pueda sostenerse por sí mismo con la acción, no necesariamente con la violencia incluida.

NP: En los juegos de consola de **Ninja Gaiden**, tú pones algo extra para los viejos fans de la serie de **Ninja Gaiden.** Me estaba preguntando si podemos esperar algo como eso en la entrega de NDS.

TI: Esa es una cuestión interesante. **Ninja Gaiden** para Xbox fue el primer juego de acción que hizo Team Ninja. Estaba basado en una franquicia que aún tiene muchos fans por el mundo desde los días del NES. Tuvimos retroalimentación con frases como "No hechen a perder esto; no acaben con la franquicia de **Ninja Gaiden**". Así que incluí esos juegos clásicos en el disco para que la gente vea y diga "mira que tan lejos ha llegado la serie". Creo que cumplimos lo que quisimos hacer allí y ahora estamos moviéndonos. Y la filosofía de diseño es completamente diferente. El antiguo diseño tipo *side scrolling* fue muy apegado a la memorización. Así que el **Ninja Gaiden** de Xbox y los futuros títulos están muy basados en reflejos, sobre cuán rápido puedes adaptarte a la situación.

NP: Ya que el traje de **Ryu** era uno de los secretos en **Super Swing Golf**, tenemos que preguntar: ¿hay alguna oportunidad de que exista actividad de la serie de **Ninja Gaiden** en el Wii?

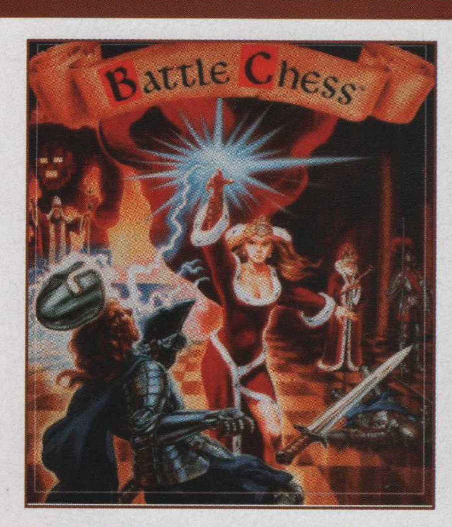
TI: Creo que es una idea interesante. Observé el boxeo en **Wii Sports** y cómo funcionaba y creo que sería realmente interesante hacer un juego de acción en el Wii con ese tema de control. Pero para ser honesto, sólo hay un yo y nada más puedo trabajar en uno o dos juegos al mismo tiempo. Así que hay un límite en cuántas cosas se pueden hacer. Es decir, soy el tipo de productor que se involucra por completo en todo lo que hace.

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS x PANTEÓN

¡Hola, videojugador! Yo soy Panteón y te doy la bienvenida de nueva cuenta a mi nostálgica sección. En esta ocasión tengo una sorpresa triple: voy a revisar dos juegos que pasaron un poco inadvertidos en su momento, tanto en el NES como en el SNES, los cuales son bastante buenos, pero incomprendidos por quienes sólo busquen gráficos y franquicias conocidas; y adicionalmente, les presentaré un divertido título que sólo salió en Japón, para Super Famicom. Así que ponte cómodo, prepara tu botana y bebida refrescante, ¡porque vamos a comenzar con la trilogía "Battle"!

Battle Chess
NES, 1988

Seguramente has conocido a alguna persona a quien le desagraden los videojuegos y piense que el ajedrez es un deporte más "constructivo"; pues **Battle Chess** es una de tantas muestras de que ambos pasatiempos no tienen por qué estar peleados, pues te permite practicar este genial hobbie en tu sistema de videojuegos de 8 bits consentido. Aunque la versión de NES es una traslación del original de PC, no le pide nada por mantener el *gameplay* intacto y todas las animaciones de los combates; de hecho, la de PC tarda más en "pensar" sus jugadas con el mismo resultado que la de NES (créanme, pues jugué ambas).





Un ajedrez con vida

Seguramente te preguntarás qué tiene de especial este juego de ajedrez en comparación con los demás; pues déjame decirte que el detalle más innovador y llamativo es que las piezas son personajes que se mueven y comportan como si estuvieran vivos dentro del tablero; es decir, no avanzas las piezas y ya, sino que ellas mismas se mueven y atacan a sus rivales cuando es necesario. **Battle Chess** fue inspirado parcialmente en el juego en donde se enfrentan **R2-D2** y **Chewbaccca** en **Star Wars Episode IV: A New Hope...** pero que aquí se trata de piezas virtuales y no de hologramas, obviamente.

Un tablero con estilo

Claro que no siempre tienes ganas o tiempo de jugar con las figuras en 3D, por esta razón, también puedes elegir el tablero en 2D, en donde además hay otras configuraciones como la dificultad del CPU, jugadas sugeridas, reiniciar el encuentro, etc. Y hablando del diseño en 3D de las piezas, éstas tienen algunas diferencias en relación con las tradicionales; las torres se transforman en un gólem de piedra que hace retumbar el tablero; el caballo es un sujeto en armadura solamente; los peones son pequeños caballeros, mientras la reina es una sexy hechicera; el rey es un personaje bajito con barba; finalmente, el alfil es un religioso hábil con su cayado con punta de cuchilla.



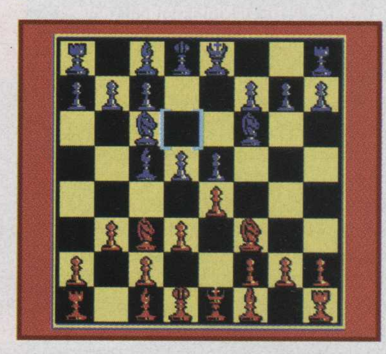
¡Combate real!

Normalmente, el tomar o "comer" una pieza se lleva a cabo sustituyendo una por otra, dejando fuera a la figura caída. En **Battle Chess**, el procedimiento se lleva a cabo en un cinemita en una pantalla aparte, en donde ambas piezas combaten a muerte, resultando ganadora la atacante, naturalmente. Las batallas varían dependiendo de qué pieza esté tomando a la otra, y cada personaje tiene su propio estilo para deshacerse de sus rivales. Por ejemplo, la reina usa su magia para convertir a sus enemigos en diferentes cosas o disolverlos hasta los huesos; en cambio, las torres se transforman en un gólem de piedra capaz de aplastar a sus oponentes, o comerse literalmente a la reina de un solo bocado.

Jaque mate

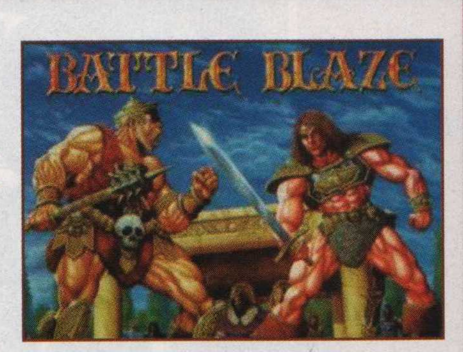
Battle Chess para NES es mi juego favorito de ajedrez virtual (inclusive comparándolo con otras versiones de **BC**), y a la fecha lo sigo jugando con el mismo gusto de siempre. Es bastante recomendable y divertido, aun si no sabes jugar de manera profesional este estratégico juego, el cual inspiró otros títulos de ajedrez posteriores, e incluso algunos como el modo de **Chess Kombat** de **Mortal Kombat Deception**, claro que con sus obvias diferencias. Ojalá que se les ocurra incluirlo como título descargable para la Consola Virtual.

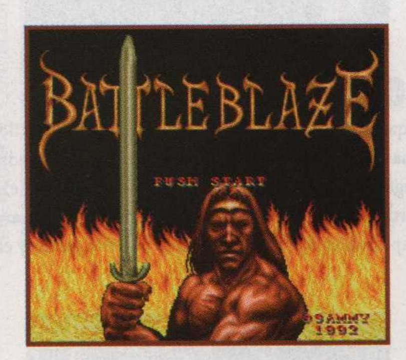




Battle Blaze
SNES, 1993

Después del éxito del legendario **Street Fighter II: The World Warrior**, toda una ola de títulos de pelea azotó las Arcadias y los sistemas caseros, entre ellos **Battle Blaze**, para SNES. Este juego es muy diferente a la mayoría de los del boom del género de pelea, pues se controla solamente con dos botones: ataque y salto; no obstante, es muy interesante y sabiéndolo apreciar -sin pensar en **The King of Fighters**- se torna en una gran opción para uno o dos jugadores. No dejes de leer, pues te voy a platicar más acerca de este singular cartucho de principios de los años 90.





Empuña tu espada

El *gameplay* de **Battle Blaze** es más parecido al de un juego de plataformas que a uno de peleas, pues tienes un salto y un ataque solamente; de la combinación de éstos, el resultado son los diversos movimientos de cada personaje. Por ejemplo, dentro de los ataques de **Kerrel** está una patada baja (la clásica *roundhouse kick* agachado), la cual se logra al presionar Abajo + Salto; esto puede parecer un poco confuso, pero créeme que es menos complejo que marcar un *Shun Goku Satsu*. Otros embates tienen formas similares a las de diversos títulos de pelea, como presionar dos veces una dirección junto al botón de ataque.





Combates épicos

Siendo sincero, para un juego tan cortito, **Battle Blaze** tiene una historia muy interesante y elaborada, la cual se puede apreciar en el intro del juego. En ella hablan de la caída del rey **Durill**, quien sucumbió en la batalla contra un demonio que quería dominar el reino. **Kerrel**, el hijo de **Durill**, debe derrotar a todos los demás guerreros poseídos por los espíritus del demonio para poder retarlo en su castillo en el cielo. Siendo un título con ambientación épica, los combatientes pelean con espadas, cuchillos, morningstars e inclusive sus propias garras; adicionalmente, los personajes son de distintas razas.





Sencillo, pero bonito

Pasemos a los elementos visuales y de audio. **BB** tiene muy buenos gráficos y efectos que lo hacen lucir muy bien; pero debo hacer hincapié en un detalle que sí me molesta al jugar: al comenzar un round, los peleadores se "presentan" y retan, pero las animaciones del escenario empiezan sólo hasta que la acción inicia. Esto se ve muy mal, pues el agua (por ejemplo) permanece estática hasta que se mueven los peleadores. Por el otro lado, la música cumple muy bien su cometido, aunque los efectos de sonido sí son meramente aceptables.

La censura ataca de nuevo...

Battle Blaze es uno de esos juegos que muy pocos saben apreciar; el control es muy bueno, y cuando lo dominas, puedes pasar un buen rato retando con tus amigos. Un par de detalles que bien vale la pena mencionar es que en la versión japonesa, los nombres están cambiados, y la historia está un poco más detallada. Además, **Tesya**, la única mujer en el juego, sufrió por la censura y tuvo que usar ropa menos "primaveral" para la traslación a nuestro continente. Invariablemente, **Battle Blaze** es un buen título que merece ser recordado, y si es posible, jugado de nuevo.



En la versión japonesa, la única chica del juego luce mucho mejor.



En la versión americana le pusieron algo menos atrevido...

Battle Soccer: Field no Hasha
SF, 1992

Finalmente, tengo un título bastante raro que en lo personal me gusta mucho; se trata de **Battle Soccer**, el cual salió únicamente para el mercado japonés. De seguro te preguntarás qué es lo que tiene de interesante, en especial para alguien a quien no le agrada tanto el futbol como yo; pues se trata nada más y nada menos que un *crossover* de varias franquicias muy populares en el país del Sol Naciente, las cuales son: **Godzilla**, **Gundam**, **Ultraman** y **Kamen Rider**, cuyos personajes más representativos se lanzan a la cancha para demostrar quién es el mejor de todos.





¡**Godzilla**, **Gundam**, **Kamen Rider** y **Ultraman** juntos en un sólo juego!

Cuatro mundos, un gran juego

La característica más prominente de **Battle Soccer** es que sus personajes están diseñados con el estilo *super deform*, lo cual los hace ver muy chistosos, además de igualar su tamaño y masa corporal. Cada equipo cuenta con ocho integrantes (un portero, dos jugadores diferentes y cinco del mismo personaje); por ejemplo, en mi equipo favorito están **Rodan** de portero, **Godzilla**, **King Caesar**, y cinco **Jet Jaguar**; claro que puedes cambiar la alineación a tu gusto (a excepción del portero), de acuerdo con tus gustos y el desempeño de los jugadores.

Puntos buenos y malos

El detalle que sí me molestó fue que el CPU tiene una dualidad horrible; si pones el juego en los niveles normal y hard, es casi imposible ganarles, pues realizan jugadas fuera del alcance de un humano, además de que los porteros detienen hasta los tiros especiales; un claro ejemplo de dificultad excesiva. Por otro lado, el CPU tiende a hacer disparos sin sentido hacia afuera estando frente a tu portería, o incluso metiendo autogoles, cosa que te deja frustrado en el momento de jugar. No obstante, al disfrutarlo con un amigo o en el modo de exhibición, es muy entretenido.



¡Poder!

El *gameplay* es relativamente extraño en comparación con otros juegos del género, pues los pases no son tan automáticos, ya que, más que nada, tienes cuatro botones para patear el balón (tiro corto, largo, bombeado y especial), de manera que necesitas checar bien hacia dónde das el pase. El ataque especial se logra al dejar presionado el botón X; el personaje cargará poder por unos segundos, y al soltar el botón, dará un tiro muy poderoso. Cada jugador tiene su estilo diferente para su ataque especial, además de una cantidad específica de energía para poder realizarlo.



Muy recomendable

Los gráficos del juego son muy buenos, especialmente si eres fan de alguna o varias de las series presentadas; la música, por su parte, es decente, básicamente cumple su cometido. A pesar de sus pequeñas fallas, **Battle Soccer** es increíblemente divertido, en especial para las retas; ahora que si eres fan de **Godzilla** o de alguna de estas series de antaño, te sentirás complacido por ver a tus personajes favoritos en la cancha. Ojalá y lo podamos tener en la Consola Virtual algún día... con soñar no se pierde nada.



Hemos llegado al final de este recorrido por el Cementerio. Espero me sigas escribiendo a *panteon@clubnintendomx.com* para que me hagas llegar todas tus dudas, quejas, sugerencias, etc. En la próxima entrega estaré revisando más clásicos del ayer para regocijo de todos; mientras tanto, no dejes de practicar y de revivir las glorias de antaño, en donde no importaba si eran pixeles o polígonos, sino la cantidad de diversión que esos juegos nos obsequiaban. ¡Hasta la próxima!





The Godfather® BLACKHAND EDITION

TIPS

Convertirte en todo un capo de la mafia italiana no es una tarea sencilla; tienes a las demás familias, a la policía, y a la gente en tu contra. La fuerza bruta no siempre es la mejor opción; así que debes saber tratar a las personas para obtener lo que deseas; de esta forma podrás llegar a ser muy respetado entre tus amigos y enemigos. El sendero para llegar a ser buen mafioso es largo y está lleno de peligros; pero no temas, futuro gángster, que con estos tips tu objetivo será más sencillo de alcanzar.

Sobreviviendo en Little Italy

Conduciendo por la ciudad

Correr por toda la ciudad es algo tardado –y cansado-; por esta razón, una de las primeras cosas que debes saber hacer bien es conducir. Para entrar a un carro debes presionar el botón A; pero ten cuidado, pues cuando abordas un automóvil que no es tuyo, alertarás a la policía y te comenzarán a buscar. Si atropellas a la gente o comienzas a destrozar los elementos de la calle, con seguridad tendrás varias patrullas persiguiéndote en pocos segundos; no importa lo divertido o tentador que esto sea, no atropelles a la gente o te verás en serios aprietos con las autoridades, aun si ya tienes varios amigos policías.



¡Pelea!

Enfrentar a las familias rivales es algo de lo más común en tu camino a convertirte en el próximo **Godfather**, pero también tendrás que usar los puños en contra de otros sujetos como policías, gente normal, etc. Lo básico sobre atacar y defenderte te será presentado progresivamente conforme vayas avanzando en tu juego; pero el saber usar bien estos conocimientos es lo que te dará la ventaja en los momentos más difíciles. Debes procurar, ante todo, pelear a mano limpia, pues esto evitará que los demás matones desenfunden sus armas; además, la gente correrá tan pronto como saques tu pistola.



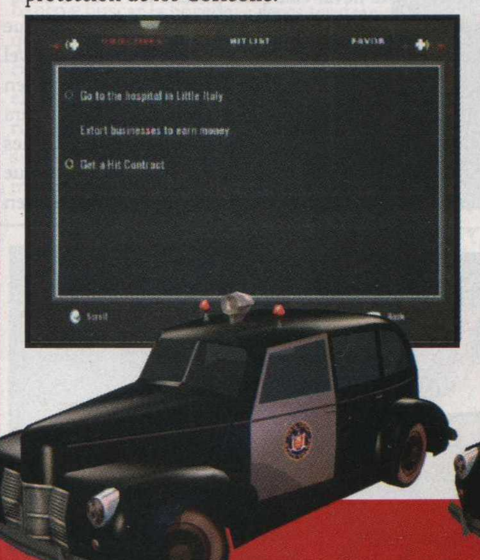
Cuando las cosas se ponen feas...

Ahora bien, no a todos los maleantes les agrada una pelea limpia, así que cuidado porque todos están armados; en estas ocasiones debes emplear una de las variadas armas que tengas a tu disposición. Procura tener siempre seleccionada tu favorita para que la saques rápidamente con el botón C; nosotros preferimos tener a la mano un bat o macana, pues te servirá para “despachar” rápidamente a tus oponentes con un esfuerzo mínimo, y no llama tanto la atención como un revólver.



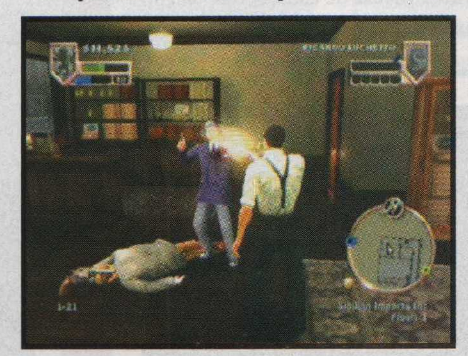
Tus objetivos

Hay dos tipos de actividades dentro de la historia de **The Godfather**; el primero es cumplir las misiones que tienen que ver con el transcurso de la trama central del juego; y la otra es procurar conseguir respeto y dinero suficiente para ir escalando peldaños dentro de la afamada familia **Corleone**. No hay mucho problema si pasas tiempo dedicándote al segundo tipo, mientras no descuides tus misiones para tus compañeros. En **Little Italy**, el respeto tiene un valor más alto que el dinero, así que date un descanso y visita las tiendas, hoteles y diversos lugares de esparcimiento para asegurarte de que todos quieran –de un modo u otro- tener la grandiosa protección de los **Corleone**.



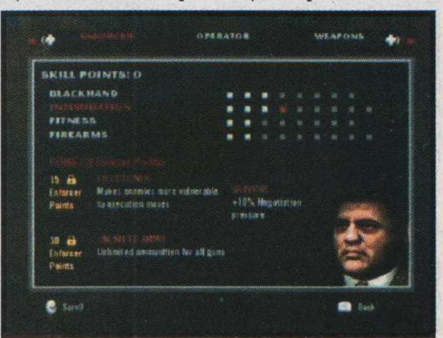
Lluvia de plomo

El usar tu pistola, metralleta o cualquier otro tipo de arma de fuego en combate puede salvar tu vida; pero debes saber cuándo y cómo desenfundar. Normalmente, los enemigos sacan sus pistolas tan pronto como vean la tuya, por esta razón, debes estar 100% seguro de que no serás acribillado a balazos por una mala decisión. Para esto debes procurar estar detrás de algún pilar o pared, para evitar quedar expuesto; dado que los adversarios dispararán al mismo tiempo, será complicado darles a todos antes de que te derriben. Cúbrete detrás de algo y espera el momento preciso para disparar; de esta forma, te mantendrás tapado y sólo serás vulnerable por pocos segundos. Un detalle importante es que siendo un juego más realista, tu personaje no puede soportar miles de impactos de bala; puedes ser ejecutado con un solo tiro a quemarropa, así que extrema tus precauciones antes de jalar el gatillo.



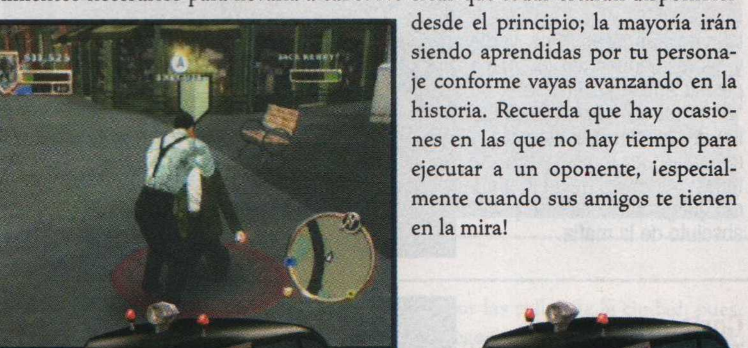
Skills/Upgrades

Existen tres clases de habilidades y mejoras: Enforcer, Operator y Weapons. Cuando obtienes puntos extras para incrementar tus estadísticas, deberás elegir en qué área deseas mejorar; Enforcer y Operator es donde normalmente usas tus puntos, mientras las de Weapons se compran en distintos sitios del juego. Procura subir tu nivel de manera uniforme, pero también es bueno que le des más énfasis a las partes que más te cuesten trabajo.



Executions

Las ejecuciones son la sal de tu vida en **Little Italy**; éstas te permiten darle un fin más espectacular a un enemigo, así como ayudarte a mejorar tu estatus y convertirte en un mejor mafioso. Para realizar ciertas ejecuciones debes tener un arma específica, y en ocasiones resulta más problemático encontrar cada “instrumento”, que realizar los movimientos necesarios para llevarla a cabo. No creas que todas estarán disponibles desde el principio; la mayoría irán siendo aprendidas por tu personaje conforme vayas avanzando en la historia. Recuerda que hay ocasiones en las que no hay tiempo para ejecutar a un oponente, ¡especialmente cuando sus amigos te tienen en la mira!



Familias

Hay cinco familias disputándose la ciudad, todas en constante guerra por el dominio total de **Little Italy** y sus alrededores. Cada parte está controlada por una familia en particular. Tu meta es lograr que la **Corleone** se levante de entre las demás y tome las riendas de todo el pueblo. Conocer a cada una es vital; especialmente cuando acabas de comenzar el juego y llegas como si nada a un lugar dominado por una familia rival.

Tattaglia

Ellos son quienes visten de amarillo y tienen un emblema en forma de "T" en el mapa. Siendo la familia más débil de todas, es una muy buena idea comenzar a arrebatarles el control de sus negocios antes que las demás. Ellos controlan todo lo que es Brooklyn.



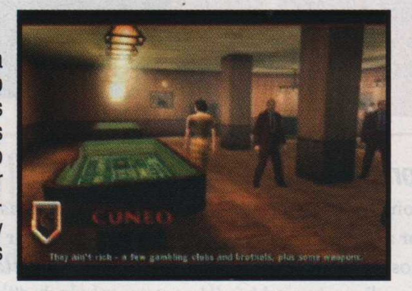
Stracci

Podrás identificarlos fácilmente por su emblema en forma de "S" y su vestimenta en azul. Ellos no te causarán muchos problemas si actúas rápidamente en contra de sus miembros. Su control lo encontramos en New Jersey.



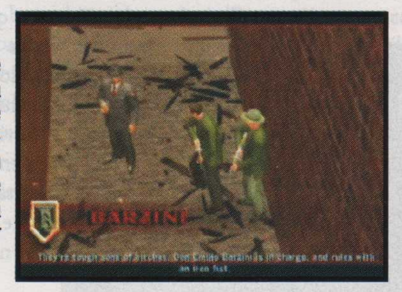
Cuneo

Con sacos rojos y un emblema en forma de "C", los **Cuneo** son unos feroces oponentes que no titubean en sacar sus metralletas tan pronto como vean tus intenciones. Es mejor dejarlos en paz hasta que tengas un buen nivel y seas muy hábil en quitar el control de los negocios a tus rivales.



Barzini

Los **Barzini** usan ropa verde y se distinguen en el mapa por su emblema en forma de "B". Ellos son los más difíciles de vencer; por esta razón controlan la mejor parte de todas: Midtown. Dejarlos fuera del juego es tener el poder absoluto de la mafia.



Corleone

Tu familia usa ropa negra, y su emblema de león es reconocido en todos lados. Ellos solían controlar toda **Little Italy**, pero cuando llegaron las otras familias, las cosas se pusieron color de hormiga. ¡Es hora de devolver el poder a los **Corleone** de una vez por todas!



Ganándote la vida

Extorsiona negocios y lugares clandestinos

El saber extorsionar es la piedra angular del juego; mientras más lugares logres poner bajo la protección de la familia **Corleone**, más dinero y respeto ganarás para llegar a ser el **Godfather**. Debes tomar en cuenta que no puedes entrar en todos los sitios como si fueras el dueño; primero debes dirigirte a los más recomendables y después ir subiendo de nivel para dominar aquellos en donde haya más resistencia.

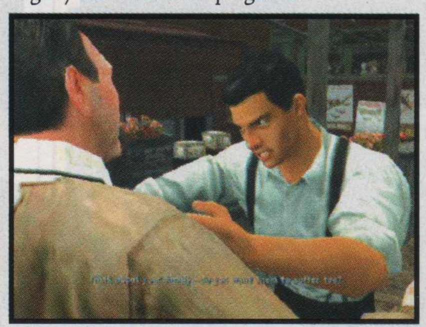


Cómo extorsionar adecuadamente

Para poder tener éxito al tratar de obtener dinero de parte de un comerciante común, debes tener en cuenta varios factores como el tipo de negocio. Primero debes extorsionar las tiendas, luego los restaurantes, después los clubes y finalmente los hoteles. Obviamente, debes tener un buen nivel para poder enfrentarte tanto al dueño de la tienda, como a los miembros de la familia que esté protegiendo dicho negocio. Hay dos formas de comenzar una negociación: la primera es dirigirte directamente con el propietario y tratar de hablar con él; el problema es que los mafiosos que lo cuidan no tardarán en llegar y tendrás dificultades para convencerlo. Por otra parte, nuestro método favorito es un poco más tardado, pero se compensa en diversión y te permite tratar de una manera más personal al tendero.

Forma 1: Llegada amable

Evita a toda costa llevar cualquier arma a la vista; ve directamente con el dueño y habla con él para invitarlo a que cambie de familia protectora. Trata de tener un mejor nivel de negociación en tu estatus para que no tardes tanto en convencerlo. Si se rehúsa y vienen los enemigos, procura despacharlos con tu pistola y realiza alguna de las acciones que harán que cambie de opinión. El riesgo radica en que por dejar vivos a los miembros de la otra familia, pueden llegar y acribillarte sin preguntar.



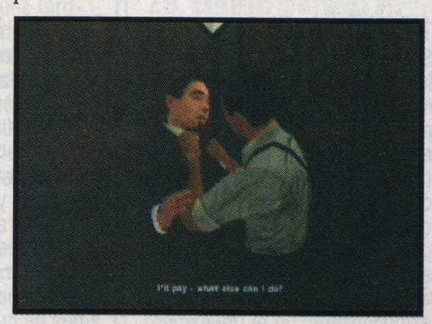
Forma 2: "¡Cariño, ya llegué!"

Como te lo mencionamos, ésta es la manera recomendada por su efectividad y diversos resultados. Sube a un carro (mientras más rápido, mejor), y dirígete al establecimiento en cuestión; ahora llega a toda velocidad arrollando a todos los enemigos que puedas en la primera embestida; de esta manera estarás a salvo de la mayoría de sus disparos y evitarás exponerte demasiado. Repite la operación hasta que no quede ninguno vivo y entra con tu mejor y más potente arma al lugar eliminando a cuanto sujeto encuentres dentro; ahora sí, llega con el tendero y estará más asustado al quedarse sin protección, permitiéndote persuadirlo de unirse a los **Corleone**.



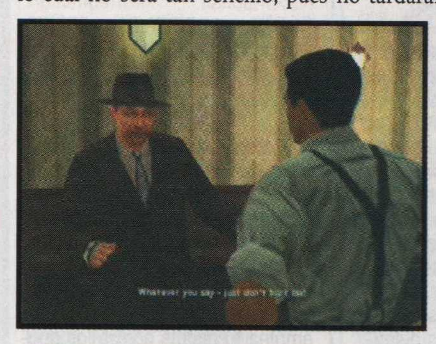
Convence al dueño

Siempre procura hablar con el propietario del lugar antes de intentar algo; dependiendo de su reacción será la medida que tomes para hacerlo cambiar de opinión. Procura sujetarlo y "pasearlo" por el cuarto, lo cual a veces incrementa la cantidad que te pagará; dale un par de golpes para ver cómo reacciona. Si sigue necio, suéltalo y ataca a sus clientes o rompe su mercancía (esta es una de las mejores maneras de convencerlo); también puedes apuntarle –sin disparar- con tu arma para asustarlo.



Negocios clandestinos

Una vez que hayas convenido un precio con el dueño, podrás abrir una puerta que te lleva a la parte trasera del edificio, en donde se llevan a cabo los negocios clandestinos. Lo primero que debes hacer es eliminar a todos los maleantes que encuentres aquí, lo cual no será tan sencillo, pues no tardarán en sacar sus pistolas sin previo aviso.



Ahora localiza al jefe de la operación, el cual ocasionalmente se encuentra en el cuarto más alejado de la entrada o hasta arriba del lugar. Cuando hables con él, no habrá mucho problema, simplemente hay que darle un soborno para recibir después una buena tajada de su productiva actividad. Pero ten cuidado: si asesinas al dueño o al jefe clandestino, el negocio cerrará y lo perderás.

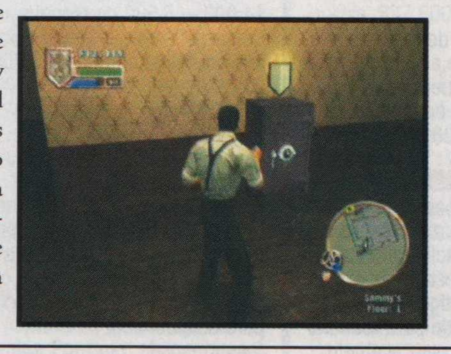
Bodegas

Para tomar cualquiera de estos elementos bajo tu control, debes esperar a tener un nivel alto, pues es una tarea bastante difícil. Necesitas tener un buen armamento y a varios compañeros para realizar la tarea. Asegúrate de que también hayas sobornado a algunos policías para tener más seguridad durante el movimiento. Dentro de cada lugar te enfrentarás a un verdadero festival de balazos, por lo cual te recomendamos salvar antes de intentar tomar una bodega.



Robando bancos

Ahora que si buscas un golpe que te deje mucho dinero, tu objetivo serán los bancos. Robar estos lugares te ganará el favor de la policía, así que también es una especie de "relación amistosa" entre gángsters y oficiales. Lo que debes hacer es entrar al banco y buscar la bóveda; a veces tendrás que eliminar a los guardias primero (lo cual es muy recomendable); ahora toma el dinero y sal corriendo hasta tu guarida para quedar a salvo. Recuerda que si traes a tus compañeros, la cosa será mucho más sencilla.



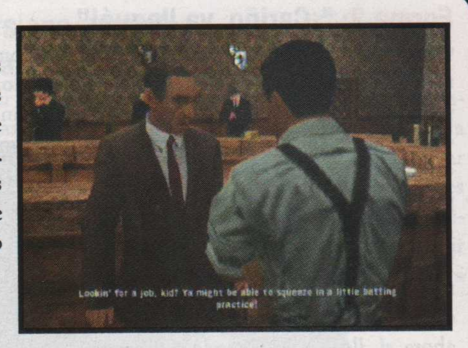


Secuestrando camiones

Tal vez hayas notado varios camiones durante tus recorridos por las calles de la ciudad; pues estos vehículos son los que transportan las cosas para los negocios clandestinos; si logras echarle el guante a uno de estos vehículos y entregarlo tú mismo, podrás obtener una jugosa ganancia. Aunque tienes que hacer esta operación al menos una vez dentro de tus misiones, puedes secuestrar camiones por separado para conseguir más efectivo. Para lograr esta tarea, debes embestir al vehículo con un carro normal de manera que quede atrapado entre algún elemento y no pueda huir; ahora elimina a los enemigos que te dispararán tan pronto como el camión se detenga, y habla con el chofer para persuadirlo a que te dé las llaves. En el mapa verás varios camioncitos, lo cual indica que puedes entregarlo en cualquiera de esos sitios.

Contratos

Después de tu promoción a Enforcer, **Tessio** comenzará a darte pequeños contratos sueltos que deberás cumplir para conseguir más respeto y dinero. Procura cumplir estos contratos tan pronto como te sean asignados (otros personajes te encargarán cosas también), pues de esta manera no interrumpirán tu progreso en la historia central y no te distraerás demasiado. Recuerda que la mayoría de las veces, acabar con algún sujeto a puño limpio te da más puntos y dinero; ten esto en cuenta antes de intentar un acercamiento; ¡ah!, y que no se te olvide salvar antes, por si las cosas se ponen feas. A continuación te diremos cada contrato y cómo resolverlo para obtener más beneficios.



1. Mikey Saleri

Saleri se quiere pasar de listo intimidando a los dueños de los negocios que ya están protegidos por los **Corleone**. Como tu deber es mantener el orden y demostrarles a los tenderos que pueden contar con tu protección, tienes que darle una lección a **Saleri** para que escarmiente. Él se encuentra detrás de la carnicería en **Little Italy** (la primera que extorsionaste); no te preocupes por verlo armado, un par de golpes lo dejará fuera de combate rápidamente.

Recompensa:
$500 + 500 de respeto.
Bonus: Emplea sólo tus puños. $2,500 + 2,500 de respeto

2. Donnie Marinelli

Marinelli está comprando al jefe de la policía que ya trabaja para la familia. Demuéstrale quién manda para que aprenda a no inmiscuirse en asuntos de los **Corleone**.

Recompensa:
$500 + 1,000 de respeto
Bonus: Usa un bat de béisbol. $2,500 + 5,000 de respeto

3. Tony Bianchi

Bianchi se enteró de lo que le hiciste a su amigo **Marinelli** y desea desquitarse; como el que pega primero, pega dos veces, anticipa las cosas y encárgate de él y sus dos guardaespaldas.

Recompensa:
$500 + 1,500 de respeto
Bonus: Usa un garrote. $2,500 + 7,500 de respeto

4. Plinio Ottaviano

Después de la entrega especial al club, te encargarán ir a Hell´s Kitchen a eliminar a **Plinio**, un **Stracci** que necesita una lección permanente.

Recompensa:
$1,500 + 2,000 de respeto
Bonus: Incendia a **Plinio** con un Molotov Cocktail.
$7,500 +10,000 de respeto

5. Leon Grossi

Una vez que hayas eliminado a **Plinio**, habla con el hombre en el confesionario de la iglesia de Hell´s Kitchen para enterarte de que los **Stracci** planean bombardear los negocios de los **Corleone**, y **Grossi** es la cabeza detrás del asunto. Dirígete a la pastelería en Midtown y termina con los **Stracci** que encuentres antes de hallar a **Leon**; acábalo antes de que cumpla su cometido.

Recompensa:
$1,500 + 2,500 de respeto
Bonus: Arroja a **Leon** al horno de la pastelería. $7,500 + 12,500 de respeto

6. Oscar Zavarelle

Zavarelle ha golpeado a su hermana; haz tu buena obra del día enseñándole a respetar a las mujeres. Encontrarás a **Zavarelle** en el área industrial de Hell´S Kitchen, pero ten cuidado pues no estará esperándote solo.

Recompensa:
$5,000 + 6,500 de respeto
Bonus: Dispárale a **Oscar** primero en la rodilla, luego en el hombro y finalmente en la cabeza. $25,000 + 32,000 de respeto

7. Bobby Marcolini

Dirígete al lado oeste de la autopista y dispárale a los **Cuneo** que se encuentran molestando a un sujeto; baja las escaleras y acaba con el otro enemigo. Evade sus disparos corriendo para rodearlo y usa tus puños para acabarlo.

Recompensa:
$1,500 + 4,000 de respeto
Bonus: Empuja a **Bobby** del puente. $7,500 + 22,000 de respeto

8. Ronnie Tosca

Tosca está tratando de dejar a los **Corleone** sin su parte del mercado negro; honra a tu familia acabando con este sujeto a quien puedes encontrar en la barbería de **Little Italy**. Ten cuidado con sus guardaespaldas y dispárale limpiamente a **Ronnie** antes de que se despeine.

Recompensa:
$4,000 + 5,500 de respeto
Bonus: Elimina a **Ronnie** con una bala en la cabeza. $20,000 + 28,000 de respeto

9. Mario Debellis

Mario se cree muy bueno y desea un duelo al estilo de la vieja escuela; dale gusto acabando con él en la zona industrial de **Little Italy**. Debes dejar tu arma enfundada hasta que **Mario** se mueva, entonces podrás dispararle; después de encargarte de él, enfunda tu arma para evitar que los **Cuneo** te hagan daño.

Recompensa:
$4,000 + 5,500 de respeto
Bonus: Desarma a **Mario** y arrójalo por la plataforma. $20,000 + 2,800 de respeto

10. Freddie Nobile

Tessio te pedirá que te encargues de un matón de los **Tattaglia**, quien está en un hotel de **Little Italy**. Puedes acabarlo y convencer a la chica que lo acompaña de que no cante, o bien, esperar a que quede solo para despacharlo.

Recompensa:
$4,000 + 3,500 de respeto
Bonus: Desarma a **Freddie** y electrocútalo cuando esté solo. $20,000 +18,000 de respeto

11. Johnny Tattaglia

Johnny está planeando un ataque masivo a los **Corleone**; tu deber es detenerlo antes de que cumpla su cometido. Encuéntralo en un callejón al sur de Brooklyn y acaba con los otros **Tattaglia** antes de intentar eliminar a **Johnny**.

Recompensa:
$4,000 + 4,000 de respeto
Bonus: Elimina a **Johnny** arrojándole una botella. $20,000 + 20,000 de respeto

12. Patrick O'Donnell

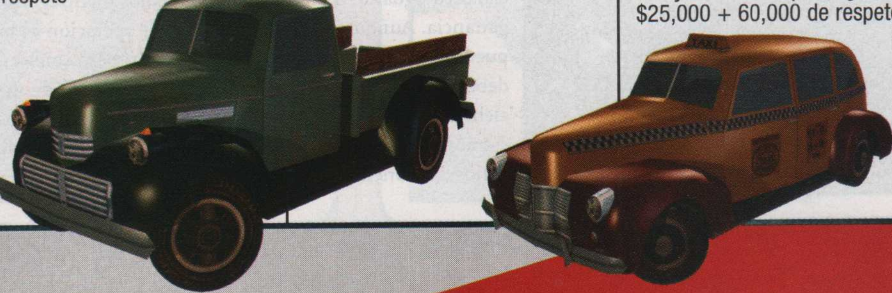
O´Donnell es un famoso asesino de policías, por lo cual el **Sargento Ferriera** te pedirá que lo acabes en su penthouse en Midtown. Llegar a **Patrick** no será tan sencillo, pues hay varios **Stracci** cuidándolo; emplea tu pistola contra los oponentes, pero procura llegar con **O´Donnell** desarmado.

Recompensa:
$4,000 + 4,000 de respeto
Bonus: Arroja a **O'Donnell** por el balcón. $20,000 + 40,000 de respeto

13. Tyrone Bloom

Un nuevo favor para el Sargento te dará más ganancias. Él desea tener fuera del panorama al juez que lo está presionando demasiado por brutalidad policíaca, y el cual está enfermo; pero como **Ferriera** no desea esperar tanto, tú debes ser la causa de su fallecimiento. Ten cuidado, pues un par de enemigos lo estará vigilando de cerca.

Recompensa:
$5,000 + 6,000 de respeto
Bonus: Dirígete al sótano y obtén la inyección letal para **Tyrone**. $25,000 + 60,000 de respeto



14. Hermanos Scaleri
Los hermanos **Scaleri** quieren acabar con los **Stracci**; persigue y detén su camión para terminar con estos revoltosos. Si logras interceptarlo antes de que se vaya, evitarás la persecución.
Recompensa:
$6,000 + 7,000 de respeto
Bonus: Elimina a los hermanos al mismo tiempo. $30,000 + 75,000 de respeto

15. Ronaldo Manning
Continuamos con los favores para la policía; en esta ocasión, debes ir al sur de Hell´s Kitchen para darle una lección a **Ronaldo**; el problema es que se encuentra en un lugar rodeado de mucha gente. Trae a los policías a ayudar y elimina a tu objetivo, pero debes huir inmediatamente, pues los compañeros de **Ronaldo** tratarán de aniquilarte.
Recompensa:
$7,500 + 10,000 de respeto
Bonus: Ahoga a **Ronaldo** $37,000 + 100,000 de respeto

16. Josef Niekrasz
Después de que encuentras el sitio indicado en el túnel de Holland, una mujer te dirá que te tendieron una emboscada, por lo cual deberás ir tras de **Josef** y reclamar el dinero de su captura.
Recompensa:
10,000 + 5,000 de respeto
Bonus: Mete a **Josef** a un camión y llévaselo a **Ferriera**. $50,000 + 150,000 de respeto

17. Sargento Ferriera
Debido a su traición, debes encargarte de **Ferriera**; afortunadamente él piensa que estás muerto, lo cual te dará la ventaja en esta situación. Ve a la estación de policía de **Little Italy** y entra con todo, eliminando a cuanto servidor público te encuentres hasta llegar con tu objetivo.
Recompensa:
$10,000 + 15,000 de respeto
Bonus: Desarma a **Ferriera** y ejecútalo en la calle. $50,000 + 150,000 de respeto

18. Luigi Fusco
Luigi está molestando a las chicas en New Jersey, de manera que necesita una buena lección. Encuéntralo en las calles de este estado y primero acaba con los otros **Tattaglia** para que puedas enseñarle modales a **Fusco**.
Recompensa:
$1,500 + 3,000 de respeto
Bonus: Usa un tubo. $7,500 + 15,000 de respeto

19. Michael Costa
Este es uno de los contratos más divertidos; tu misión es localizar a **Costa** y borrarlo del mapa antes de que desate una guerra.
Recompensa:
$1,500 + 5,000 de respeto
Bonus: Arrolla a **Costa** con un auto. $7,500 + 25,000 de respeto

20. Kelly Berry
Dirígete al túnel de Hell´s Kitchen y sube las escaleras hasta la tienda, ahora utiliza el elevador para llegar a la azotea en donde espera **Berry**. Utiliza tus puños y tus mejores movimientos para noquearlo; pero ten cuidado: es un gran peleador.
Recompensa:
$50 + 1,000 de respeto
Bonus: Noquea a **Kelly** a puño limpio. $10,000 + 50,000 de respeto

21. Nicholas Klaus
Klaus está protegido por los **Cuneo**; encuéntralo en su escondite en Jersey y lleva a cabo un festival de balazos para llegar con el sujeto; te va a costar un poco de trabajo, pero para estas alturas ya debes saber cómo evadir los disparos para desarmar a alguien.
Recompensa:
$5,000 + 5,000 de respeto
Bonus: Estrangula a **Klaus**. $25,000 + 30,000 de respeto

22. Giovanni Armanno
Armanno ha secuestrado a un agente del FBI, por lo que debes localizarlo en el club de los **Barzini** donde se oculta. No escatimes y usa tus armas para acabar con todo lo que respire; pero ten mucho cuidado en no eliminar al rehén.
Recompensa:
$5,000 + 5,000 de respeto
Bonus: No acabes con el agente del FBI. $25,000 + 30,000 de respeto

23. Jack Fontana
Tu objetivo es un **Stracci** de nombre **Fontana**, el cual puedes encontrar cerca de los muelles de Hell´s Kitchen. Puedes acabar con todos los **Stracci**, pero si deseas obtener los puntos extras, debes dejar vivo a **Jack** hasta que tengas oportunidad de estrangularlo.
Recompensa:
$7,500 + 15,000 de respeto
Bonus: Estrangula a **Jack** con tus manos solamente. $37,500 + 75,000 de respeto

24. Salvatore Stracci
Salvatore está causando estragos en las bodegas de la familia **Corleone**; no puedes permitir que esto siga sucediendo, así que encuentra a **Stracci** y baléalo antes de que destruya más lugares de la familia.
Recompensa:
$5,000 + 6,500 de respeto
Bonus: Detén a **Salvatore** antes de que incendie la bodega. $25,000 + 32,000 de respeto

25. Jaggy Jovino
Jovino ha cometido una terrible falta: ha traicionado a los **Corleone** y se encuentra trabajando para la familia **Barzini**. Encuéntralo en **Little Italy**, pues ahí se esconde con sus nuevos compañeros. Ten cuidado, pues el cobarde tomará a una chica como rehén.
Recompensa:
$7,500 + 7,500 de respeto
Bonus: No lastimes a ninguna de las chicas. $37,500 + 35,000 de respeto

26. Big Bobby Toro
Bobby es un capo de los **Barzini** que se oculta de los **Corleone** manteniéndose en prisión. En esta ocasión no es recomendable hacer una masacre de policías; mejor habla con el jefe y él te llevará hasta **Bobby**, a quien podrás estrangular tomándote tu tiempo si no desenfundas ningún arma.
Recompensa:
$7,500 + 7,500 de respeto
Bonus: No elimines a ningún policía. $37,500 + 37,500 de respeto

27. Pietro Testa
Testa está haciendo quedar mal a los **Corleone** ante la policía, por lo cual su castigo no se hará esperar. Dirígete a la parte sur de **Little Italy** y lo hallarás rodeado de muchos **Barzini** y oficiales; es hora de ser sigiloso, así que usa tu modo de mira libre para dispararle y poder escapar rápidamente del lugar.
Recompensa:
$5,000 + 8,000 de respeto
Bonus: Elimina a **Testa** cuando estreche la mano del policía. $25,000 + 40,000 de respeto

28. Domenico Mazza
Recluta a otro **Corleone** para poder enfrentarte a los guardaespaldas de **Domenico** en el parque al sur de Midtown. Procura dispararle desde el carro para evitarte problemas posteriores y salir ileso del enfrentamiento.
Recompensa:
$10,000 + 9,000 de respeto
Bonus: Deja que un miembro de tu equipo le dispare desde el auto. $50,000 + 45,000 de respeto

29. Emilio Barzini Jr.
En esta ocasión, el objetivo es asaltar la iglesia al sur de Midtown para arruinar el funeral de **Mazza**. Sin ser visto, pon un carro bomba cerca de **Emilio** y aléjate para que puedas obtener tu efectivo y respeto sin mucho esfuerzo.
Recompensa:
$10,000 + 9,500 de respeto
Bonus: Elimina a **Emilio** con el carro bomba. $50,000 + 47,500 de respeto

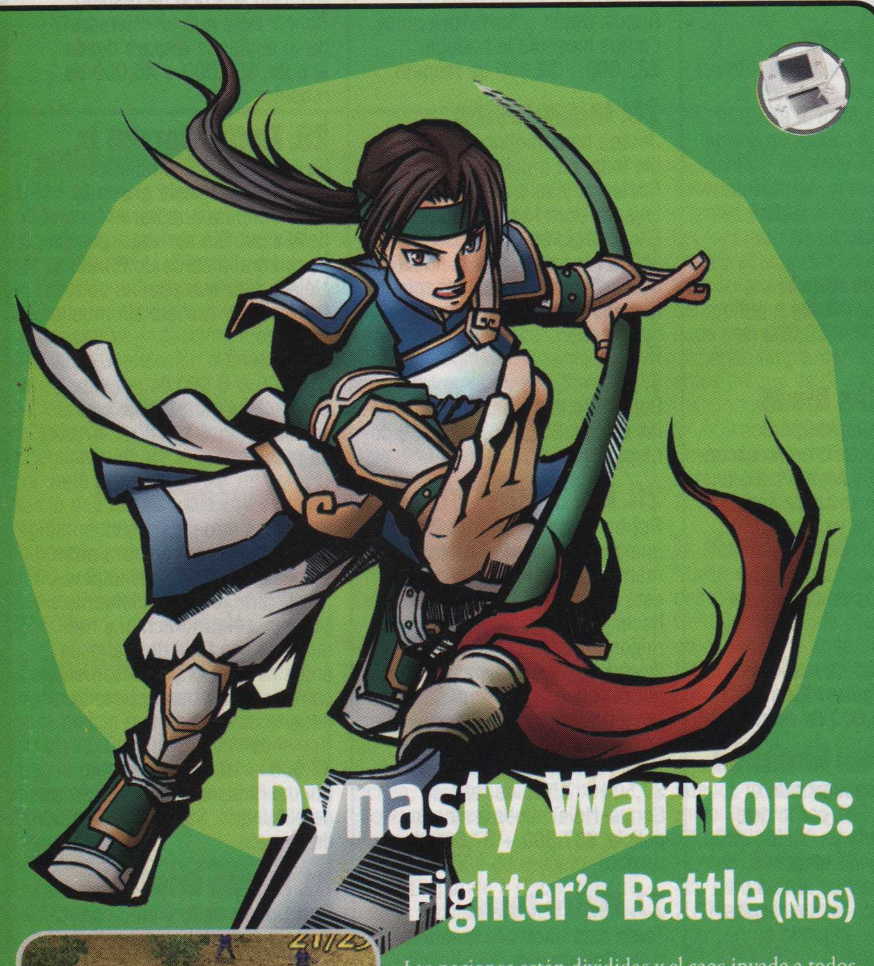
30. Luciano Fabbri
Fabbri es otro sujeto que desea desatar una guerra entre familias, por lo cual es imperativo dejarlo fuera rápidamente. Dirígete a Hell´s Kitchen y haz una limpieza total de mafiosos antes de charlar amistosamente con **Luciano** para después deshacerte de él.
Recompensa:
$7,500 + 10,000 de respeto
Bonus: Habla con **Luciano** antes de eliminarlo. $37,500 + 50,000 de respeto

31. Marco Cuneo
Don Cuneo es tu último contrato, pero todo debe parecer un accidente. Toma un auto y ve al sur de Hell´s Kitchen, acaba con los **Cuneo** sin tocar a **Marco**. Ahora llega hasta él esquivando sus disparos y atrápalo para eliminarlo.
Recompensa:
$7,500 + 15,000 de respeto
Bonus: Arroja a **Marco** por un borde o a las vías. $37,500 + 75,000 de respeto

Hemos llegado al final de los Tips de este excelente juego. Todavía hay más cosas por descubrir y misiones que requerirán de tu habilidad, así que no flaquees en tu camino a convertirte en el próximo **Godfather**. Si llegas a tener una duda o te atoras en alguna parte, no lo pienses dos veces y escríbenos a la dirección de nuestra revista. ¡Hasta luego!

ÚLTIMA PÁGINA
JUNIO 2007

Este sí que fue un mes de película. ¿Cuál de los juegos te gustó más? En lo personal la quinta entrega en la línea formal de **Harry Potter** nos atrajo mucho; su *gameplay* es totalmente innovador, la calidad en gráficos supera por mucho al anterior y podremos recorrer todos los rincones de Hogwarts mientras vivimos de forma interactiva las hazañas del joven mago y sus intrépidos amigos. En el próximo número te presentaremos la información detallada de los nuevos juegos de Wii y de NDS, así como reportajes especiales y las secciones que tanto te gustan, así que te esperamos en julio. ¡Hasta entonces!



Dynasty Warriors: Fighter's Battle (NDS)

Las naciones están divididas y el caos invade a todos los poblados, pero es tiempo de poner las cosas en orden y será tu oportunidad de tomar el papel de uno de los tres personajes (**Phoenix**, **Dragon** o **Chimera**) principales, cada uno con habilidades y características especiales. Ahora, y para utilizar las ventajas del Nintendo DS al máximo, se ha diseñado un sistema de juego diferente a las versiones anteriores de la saga **Dynasty Warriors.** Al inicio tendrás un *deck* con el cual puedes controlar a los personajes en escena y así atacar directamente al enemigo. Como detalle adicional, se incluye una opción de combate VS en modo local inalámbrico, de manera que podrás luchar contra tus amigos en este distinto, pero entretenido juego. Si quieres más información, la encontrarás en nuestra próxima edición.

Big Brain Academy: Wii Degree (Wii)

Hace unos meses pusiste a prueba tu cerebro con los diversos títulos (**Big Brain Academy, Brain Age: Train your brain in minutes a day**) que lanzó Nintendo para su sistema portátil, pero ahora toca el turno de que la diversión y aprendizaje lleguen al Wii, donde vivirás la emoción y reto de poner tus conocimientos a competir contrarreloj. En **Wii Degree** participarás en quince nuevas actividades dentro de cinco diferentes categorías como memoria, análisis, números, reconocimiento visual y pensamiento rápido. Obviamente todas las actividades están diseñadas para usar el control remoto del Wii; además, podrán jugar en grupo para incrementar la diversión. Así que prepara a toda tu familia y amigos porque este título será uno de los favoritos para las reuniones.



Pokémon Battle Revolution (Wii)

La revolución de la fiebre amarilla tuvo fuertes impactos este año con **Pokémon Diamond** y **Pearl**, pero sobre todo, los tendrá con la primera edición para el Wii: **Pokémon Battle Revolution**, la cual viene a refrescar el concepto de **Pokémon Stadium**, mejorando muchos de sus puntos débiles y ofreciendo una mejor interfaz gráfica y, sobre todo, **Pokémon**, muchos **Pokémon** para combatir. Uno de los puntos vitales de esta entrega es la capacidad de conectarse a través de Internet para que puedas competir contra otros usuarios del mundo, además de poseer la opción de ligarse con las versiones de DS y así tener una comunicación como no se había dado en los últimos títulos. La combinación de cuáles personajes utilices será clave para convertirte en un verdadero maestro en esta versión de **Pokémon**.





CUSTOM ROBO ARENA™
CLUB NINTENDO



CUSTOM ROBO
ARENA
CLUB NINTENDO
© 2007 Nintendo